92年夏、超大作続々登場号

ファミコン®&
スーパーファミコン®ゲームマガジン

1992年8月7日発行(毎月第2第4金曜日発行)
第7巻第15号通巻142号　昭和61年10月27日第三種郵便物認可

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

マルカツ 勝スーパーファミコン

F1
最新F1ゲーム比較
大会開始・亜久里/セナ/中嶋/サーカスほか
走って楽しいレースはこれだ!!

粋(イキ)
ストリートファイターII
真の名人への道・イキな勝ち方徹底研究
ただ勝つだけなら誰でもできる!!

付録 **夏の新作・ウワサの大作32本**
保存版スーパー・ゲーム・カタログ

©1992 TONG KING SHOW

ついに正式発表!
～画面写真を大量入手～
ファイナルファンタジーV

先取りストーリー公開!
～物語は懐かしい村から始まる～
ドラゴンクエストV

キャプテン翼III/サンドラの大冒険/飛龍の拳S/スーパー桃鉄II/初代熱血硬派くにおくん

絶対負けない
ファミコン総合誌
8月7日号
Vol.15
付録付き
特別定価
490円

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
南で子供の泣き声、
北でギャルの悲鳴が聞こえる。
正義という名のもとに、
ソニックブラストマン参上。
正義という
ソニックブ
スーパーファミコ
9月25日発売予定
ゆうゆのクイズでGO!GO!
11ジャンルから何と7,000を超す問題が飛び出す本格派クイズゲームの決定版。オヘソで茶を沸かせたり、手に汗を握ったりと大忙し。キミもどんどんチャレンジするのだ。
スーパーファミコン用 ROMカセット
好評発売中
価格8,500円(税別)
©渡辺プロダクション
株式会社タイトー
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340 C TAITO CORP. 1992 ※消費税は含まれておりま

もし、世の中が平和なら
ヒーローなんていらない。
でも、現実は寝るヒマもなく、
有給休暇なんて夢だ。
名のもとに
ラストマン。
BLASTMAN™
PC Engine
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
TONG KING SHOW
ン用 ROMカセット
価格8,500円(税別)
TATSUJIN
アーケードで大ヒットした"タツジン"が、パワーアップしてPCエンジンに移植。3種類のショット・ウエポンとスペシャル・ウエポン撃ちまくりのシューティング・ゲーム。
PC HUカード
好評発売中
価格7,200円(税別)
せん スーパーファミコン は任天堂の商標です

勝スーパーファミコン CONTENTS

ファミコン&スーパーファミコンゲームマガジン
［第15号］もくじ
（1992年8月7日発行）
表紙イラスト／佐々木 晃（TONG KING SHOW）
表紙デザイン／関野邦章（12 to 12）
タイトル／高木和雄
製版／清水 治（大日本印刷）

大特集 F1 GAME THE GREAT BATTLE 徹底チェック!!

徹底チェック!!……39

ウイリアムズ好調のF1シーンを睨みながら、ゲーム界のレースゲームたちも走り始めてる。F1最新情報をホントのレース、ゲーム両側面から追いかけるぞ。「レースゲーム総チェック」で、キミに合うゲームもバッチリ見える！

鈴木亜久里の F-1 スーパードライビング
スーパーF1サーカス
ヒューマングランプリ
中嶋悟監修 SUPER F-1 HERO
／他

THE NEW GAME

スーパー桃太郎電鉄Ⅱ……50
初代熱血硬派くにおくん……52
スーパーパン……54
ファランクス……56

HOW TO WIN

キャプテン翼Ⅲ……107
サンドラの大冒険……112
飛龍の拳S……116

勝PRESENTS ストⅡの粋

ストⅡの粋……32

今までの『ストⅡ』攻略はすべて間違っていた!! ハメ技で勝ってうれしいか？ 小足払いでころばせて楽しいか？ いーや、そうじゃないはずだ。我々が求めてやまないもの、それが"粋"なのだ!!

●超先取り！ 5大極秘情報入手!! ドラゴンクエストV

超レポートVol.14……24

決勝大会結果発表
バーコードバトル

ドラクエ国体……30

夏休みスペシャル付録

SUPER新作カタログ in SUMMER

夏休みの買い物はこれでOK!

新作ソフト体温計……16
THE HIT CHART……20
HEAD LINE NEWS……6

初公開スクープ!!『FFV』

ニューゲームエクスプレス

提督の決断……150
サイコドリーム……151
餓狼伝説……152
銀河英雄伝説……153
ドラゴンボールZⅢ……154
サイバーナイト／他……155
うしおととら／他……156
熱血格闘伝説(仮)／他……157
発車時刻表……158

ウラワザハイパーマーケット……118
メガプラス……133
ごきげんスーパーファミコン……102
MAC……143
爆烈ランドぼん……137
MARUKATSUレーシングレポート……147

㊙オリジナルRPGコミック

●時を超えた宿命のストーリー
魍魎戦記マダラ3 MADARA赤 ……59

●超宇宙RPGオデッセイ
ダライアス=サーガイア……75

読者参加RPGワールド
The Death Tower デスタワー……91
遥かなる竜の国

Winner's Circle FANTASTICA……123
FF Dream……124
ドラクエワンダーランド……125
ニューマダラプロジェクト……126
三國志倶楽部……127
DMネットワーク……128

THE ISLAND OF DREAMS……148
プレゼント……58
次号予告……161

《GAME INDEX》 ※アイウエオ順

アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ(MD)……41, 47
1999(FC)……156
うしおととら……156
エキゾースト・ヒート……41
F1 GRAND PRIX……41
F1サーカススペシャル(PC)……41, 45
餓狼伝説……152
キャプテンセイバー(FC)……157
キャプテン翼Ⅲ……107
銀河英雄伝説……153
サイコドリーム……151
サイバーナイト……155
三國志・ゲームボーイ版(GB)……157
サンダーフォースⅣ(MD)……133
サンドラの大冒険……112
初代熱血硬派くにおくん……52
ストリートファイターⅡ……32
鈴木亜久里のF1スーパードライビング……40, 42
スーパーF1サーカス……40, 44
スーパーパン……54
スーパー桃太郎電鉄Ⅱ……50
ダービースタリオン 全国版(FC)……155
提督の決断……150
ドラゴンクエストV……24
ドラゴンボールZⅢ(FC)……154
中嶋悟監修 SUPER F-1 HERO……46
熱血格闘伝説(仮)(FC)……157
ヒューマン・グランプリ……46
飛龍の拳S……116
ファイナルファンタジーV……6
ファランクス……56
FELIX THE CAT(FC)……157

※掲載ソフトのうち価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

本誌中の記号の見方

ACT	アクション
AVG	アドベンチャー
PZG	パズル
A・PZG	アクション・パズル
RCG	レース
RPG	ロールプレイング
A・RPG	アクション・ロールプレイング
S・RPG	シミュレーション・ロールプレイング
SLG	シミュレーション
R・SLG	リアルタイム・シミュレーション
STG	シューティング
SPG	スポーツ
ETC	その他
B	バッテリーバックアップ
(ペン)	パスワード

HEAD LINE NEWS 初公開スクープ!!『FFV』

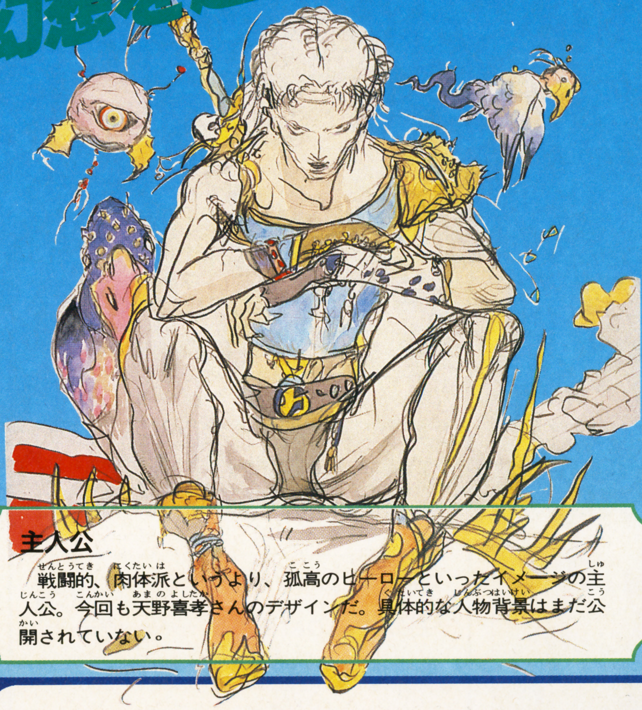
16メガ!!前作の倍の容量でファイナルファンタジーが幻想を超える

SFC最高級のファンタジー

FINAL

ファイナルファンタジーV

緊急チェック『FFV』16メガ

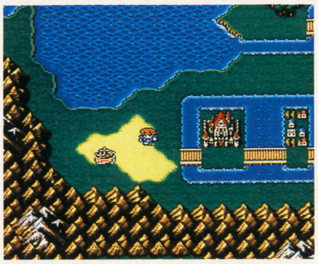


主人公

戦闘的、肉体派というより、孤高のヒーローといったイメージの主人公。今回も天野喜孝さんのデザインだ。具体的な人物背景はまだ公開されていない。

なんと、16メガだったのだ。開発はかなり進んでいると見られていた『FFV』が、ベールを脱いだ。“大容量＝スゴいRPG”という公式はいつも正しいわけじゃない。けれど、スクウェアのパワーなら、それがイコールになる期待は高いのだ。そしてついに姿を現した『FFV』。今回のクリスタルの役割、システム、物語背景はまだ見えてないが、公開された画面写真が教えてくれる16メガの力を、㊋は早くも緊急チェック。やっぱりスゴイぞ。

スピード感あふれる飛行シーンもさらに!!



⬆飛空艇に乗り込む。ここからの表現力は、さすが16メガ。

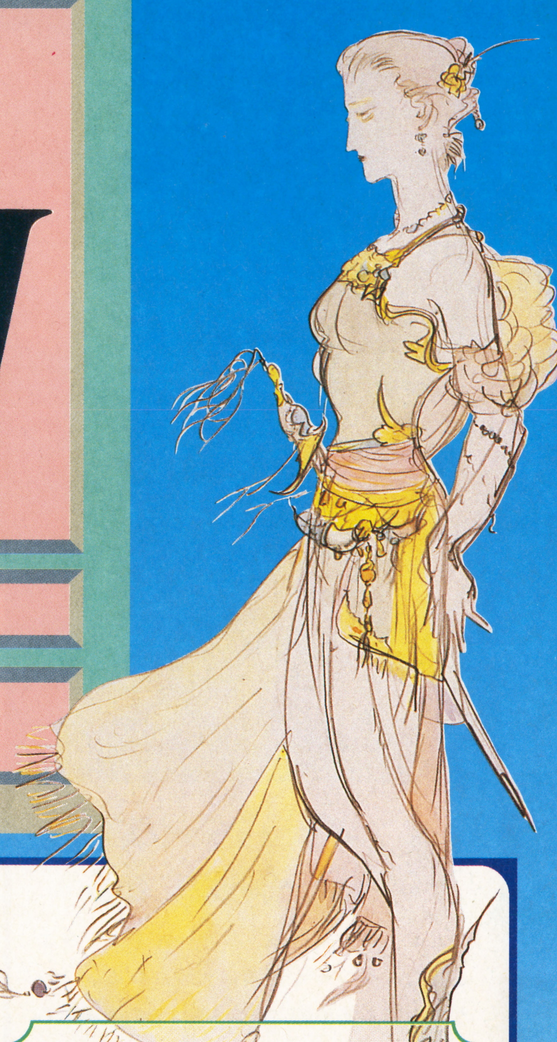
CHECK 1 『V』の大地は丸かった 飛空艇のリアル感もUP

前作で話題を呼んだ、飛空艇が空を舞う場面。ＳＦＣの機能を活かした名シーンだ。それが、16メガでは…。ナナメ見おろしの角度でフィールド上を飛んで行くスタイルは同じ。しかし、空、地平線の丸みなど、すっごく細かく描写されてるのがわかるでしょ。『ＦＦＶ』の大地の実在感を感じるね。

©スクウェア

が始動。夢がまたモニターに降りてくる！

FANTASY V



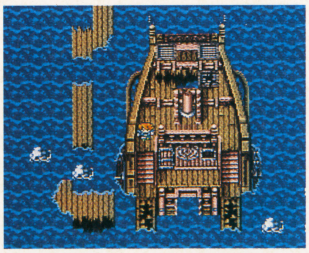
SFC	スクウェア	価格未定	発売日未定	RPG	16M	B

の大容量がファンタジーを華麗にする

CHECK 2

『V』で評価されたあのイベントたちがもっとドラマ性を増して登場しそう

難破船にたたずむのは誰？



➡何か壮絶なイベントの余韻を残しているように思われるシーン。難破船に1人たたずむのは主人公なのか？

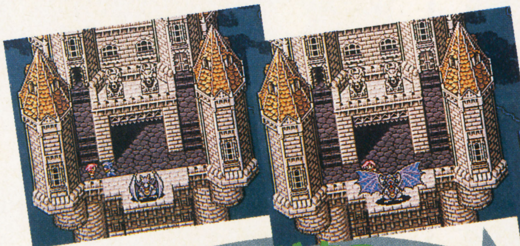
"見せるイベント"が印象的だった前作。今でも出会いや別れの場面が思い浮かぶ。そのイベントたちも、ドラマ性を増したものになるはずだ。そこに、クリスタル伝説や人物設定の巧みなシナリオワークが、どう絡んでくるのか楽しみ。前作は1つの道筋を追うスタイルだったけど、今回は自由度も増すのでは？

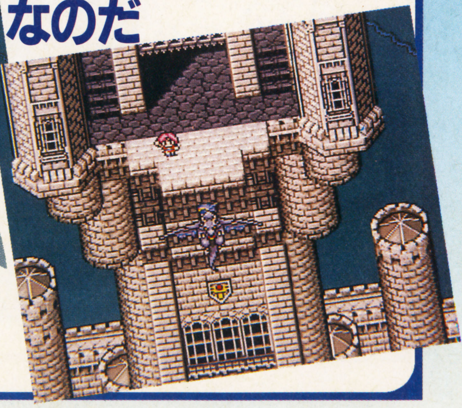
ヒロイン

ヒロインは、皇族の女性みたい？　イラストを見ると、抽象的な「中世世界」という言葉は以合わない。『FF』のファンタジー世界が、きっちり作り上げられているのだ。彼女の運命は、物語の中でどう位置づけられるか。

⬆町のあちこちで火の手があがる。何者かの策略か？主人公たちが、この悲劇の町にしてあげられることは？

動きのある演出は、やっぱりドキドキなのだ





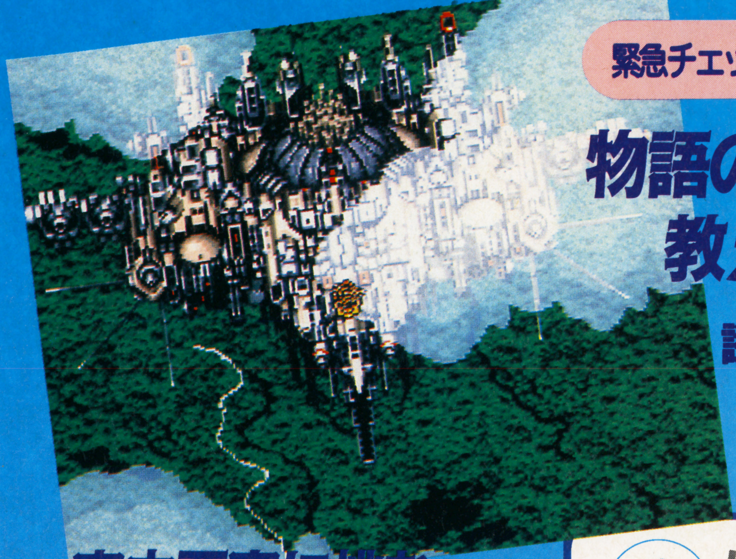
飛竜に乗って飛び立つ竜騎士

恋人（？）を残し、城から竜に乗って竜騎士が旅立つ。イベントシーンには、16メガの大容量で動きのある演出もいっぱい用意されるみたい。ファンタジーの世界がこんな演出で、実在感ある世界になるんだよね。

緊急チェックＦＦＶ、16メガの大容量がファンタジーを華麗にする

物語の1つのシーン以上のものを教えてくれる数々の画面写真

謎は深まるばかりだが、その裏に見える『Ｖ』の華麗さをさらに緊急チェック



空中要塞に挑む……

⬆雲がかかる巨大な空中要塞に、飛空艇が飛び込む！ この裏に、どんな物語があるのかはわからないが、目を見はるグラフィックにまずは驚くのだ。下の森も、ホントに葉が茂っているみたい。

CHECK 3 キャラクターの表情も細かく表現される

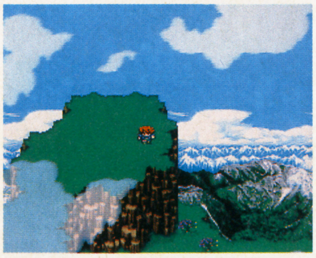
『ＦＦ』シリーズは、フィールド上でさまざまなイベントが見事に表現される。これが魅力でもあるのだ。『Ｖ』ではその表現力もアップ。キャラクターの喜怒哀楽が、かわいく描かれるのだ。

何が疑問なの？

⬅疑問を感じたら、「？」です。わかりやすい表現。

こりゃまたオドロキ

➡目ン玉が飛び出しちゃうくらい、顔まで変わってしまう。



➡キャラの顔が寂しそうなのは気のせい…？ 喜怒哀楽までの表現力があると、イメージもグンと広がる。

CHECK 4 バトルシステムは『Ⅳ』のATB（アクティブタイムバトル）がベース 時間系の魔法は登場するか？

㊙10号の特集で、スクウェアの新作ＲＰＧは「ＡＴＢが採用され、いままでにない系統の魔法が登場しそうだ」と、スクープした。『ＦＦＶ』でまさに、ＡＴＢが採用されることが判明したぞ。ＡＴＢは、モンスターとパーティキャラの攻防を、時間の流れを取り込んだシステムによりハラハラドキドキの展開を見せてくれる。それが、さらにバージョンアップするというのだ。

バージョンアップしてどうなるのか、まだ詳細は発表されていないが、戦略性が高まるようなシステムになるとのこと。戦略性というと、ストップなどの時間系の魔法が細分化されるのかも？ メーガス三姉妹のようなユーニクな敵も、新ＡＴＢでバージョンアップしそうだ。

➡画面いっぱいにさく裂する炎。メテオの威力も、さらに破壊力を増したように感じるね。

⬆巨獣を襲う雷。主人公が使っている魔法だけど、「雷神の術」という名前は、忍法か？ 主人公って、エッジみたいな忍者なの？

背景の細かさも

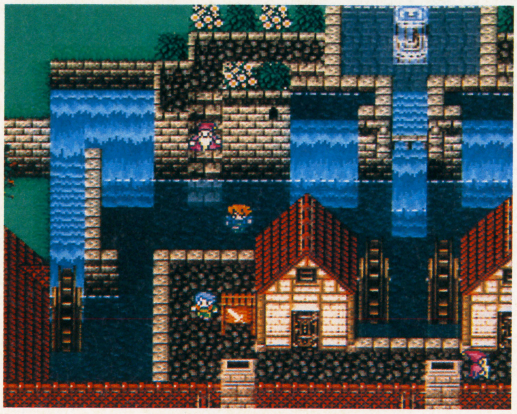
16メガの見所は、戦闘シーンにも。魔法効果のアニメーションはもちろん、背景の描き込みまでが、このクオリティなのだ。これまでのシリーズでは、海上、城内、平原など、数種の背景パターンで構成されていたのに比べ、今回は図書館などの、ディテールに凝った演出がなされるのだ。

CHECK 5 細かく描き込まれた町やダンジョン 16メガで実現されたリアル感が世界を広げる

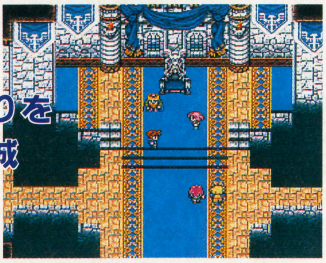
ここで、町やダンジョンのグラフィックに目を向けてみよう。イメージはいつもの『ＦＦ』シリーズなんだけど、でも全体に厚みを感じさせると思わない？　これは、色数が前作の８色から16色に増えたおかげ。それも、大容量のなせる技なのだ。厚みのあるグラフィックはリアル感を増し、『ＦＦ』の幻想世界をさらに完成させてくれるのだ。

お店もきれいになったのね

⬆左が防具屋、右が武器屋。窓の外まで描いてあるぞ。


⬆水の流れ、水車、噴水、とにかく細かい。

冒険の始まりを予感させる城


➡城もこんなに美しい。冒険の始まりの場所なのかな？

今度はどんな危険が⁉

⬆魔物退治を伏線にして、大いなる使命を帯びた冒険になるんだろうね。

「カエル」？ならばトードの魔法も？

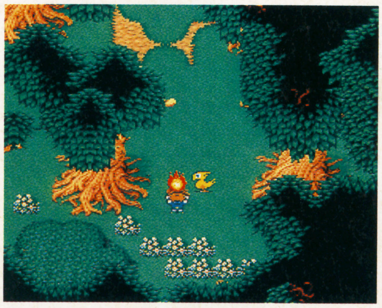
⬅カエルが出てくるなら、トードの魔法もあるのかな？

ダンジョンはさらに謎を秘めて…

➡貴重な洞窟のカット。水がしたたる不気味な洞窟だ。人もいるみたい。

CHECK 6 不思議な森でたき火にあたるチョコボは『Ｖ』でも元気です

『ＦＦ』シリーズの注目ポイントのひとつである乗り物。残念ながら、これもまだ詳細不明。しかし右の写真には、いるじゃない、チョコボが。浮かれたサウンドも一緒に聴こえてきそうだよね。でも、主人公と２人、なにをノンキしてるの？　チョコボって、火は怖くないのでしょうか？　ここはチョコボの森なの？　などと、いろいろ疑問もわいてくる。

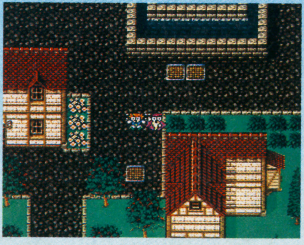

⬆デブチョコボも近くに潜んでたりして。画面写真だけじゃ、ニオイはわかんないけど。

城内での攻防

見逃せないポイント

まだ謎ばかりの『Ｖ』今後の注目ポイントは

クリスタル、舞台設定、乗り物、成長・バトルシステム…。これまで築き上げられてきた『ＦＦ』の伝統的なことは、今はまだ不明。これらが見えてきた時、『Ｖ』の姿がホントに理解できるんじゃないかな。次号、さらに深く追求する『ＦＦＶ』特集を待て！


⬆『ＦＦＶ』のオドロキの新情報は、これから続々と明らかになる！

次号でさらに『Ｖ』が見える!!必見の続報に期待せよ!!

SUPER Famicom®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
©ZOOM/©1992 KEMCO
武器もスゴイが、敵もスゴイ！
とことんハードに撃ちまくれ!!
X68000ユーザーの挑戦をやぶって、
いよいよスーパーファミコンに挑戦だ！
本気のシューティングファンにおくる、
超ムズ&超人気作品！
撃破っ
SCORE: 55520 TOP!: 123450
SCORE: 111150 TOP!: 123450
回転、拡大、縮小をきわめた敵の動きがすごい！
SCORE: 71840 TOP!: 123450
宇宙、巨大洞窟、水中など多彩なステージ。
SCORE: 6060 TOP!: 123450
弱点を見つけたら、ひたすら連射だ。
闘うSFシューティング
PHALANX
THE ENFORCE FIGHTER A-144
ファランクス
8M
8月7日発売
8,900円(税別)
KEMCO
速報
ケムコ ゲームボーイニュース
感動の名作シリーズ第2弾！
ゲームボーイRPGのパイオニア
暗黒の封印 セレクションII
●より広く、見やすくなった3D画面
●最大3人まで戦えるパーティプレイ
●謎は前作以上、奇想天外なストーリー
●豊富なアイテムで楽しさアップ！
2Mバッテリーバックアップ付
スプラッター・コミカル・アクション近日公開！
恋人のために、今夜もアイツがやって来る
恐怖の叫びにびびるなよッ！
ドクターフランケン
●巨大なモンスターに挑む、過激アクション
●アドベンチャー感覚のストーリー進行
●恐怖がめぐる、250もの部屋
●ホラー映画のスリルをゲームで体感！
電話を聞いてクイズに挑戦ッ！
今、ケムコのテレホンサービスはオリジナルグッズが当たるクイズを実施中！さあ、かかってきなさい全国のゲームファンよ。
お問い合わせは TEL(0823)21-3300 コトブキシステム株式会社
〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号
ケムコテレホンサービス 北海道011-221-2698／関東03-5269-9381／中部052-581-2340
近畿06-229-3258／中国0823-24-9999／四国0899-45-0346／九州092-471-0700

ATLUS

真·女神転生

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

199X年8月東京·吉祥寺

主人公の少年は、母親と2人暮らしのティーンエイジャー。
ある夜、少年は奇妙な夢を見た…。

異次元世界の迷宮、喋る扉、十字架に架けられた少年、そして悪魔に虐げられた少年。

不思議な夢から目を覚ますと、井の頭公園で殺人事件が起こり街が騒然としていた。
そして彼の身辺に異様な現象が起こり始める。
彼が帰宅するとパソコン通信で送られていたメッセージとプログラム。
それは悪魔を自分の「仲魔」として、いつでも召喚することができる「悪魔召喚プログラム」であった…。

スーパーファミコン®用カセット

12メガ　10月発売予定
予価¥9,800（税別）

Ⓒ西谷史／シップス ⒸATLUS LTD.／遊企画
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区津久戸町3-12

原作:麻宮騎亜(角川書店刊コミックコンプ連載)
製作:角川春樹/長谷川誠/野田隆一、
監修・キャラクターデザイン:菊池通隆、監督:井出安軌、
音楽:和田薫、製作:角川書店/日本ビクター/パイオニアLDC

声の出演
香津美リキュール……………………松井菜桜子
ラリー・シャイアン……………………藤田淑子
レビア・マーベリック…………………高島雅羅
キティ・フェニル………………………鶴ひろみ
闇雲那魅…………………………本多知恵子
彩弧由貴…………………………岡本麻弥

銀幕に炸裂!

1992.7.18[SAT]ついに公開

全国松竹洋画系84館にて

イラスト原画:菊池通隆
©麻宮騎亜/角川書店/日本ビクター/パイオニアLDC

サイレントメビウス2
SILENT MÖBIUS THE MOTION PICTURE

今、明かされる香津美・リキュールの宿命。
避けられない戦いに翻弄される
対妖魔特殊警察の美女軍団。
香津美はすべてを賭けて戦いに臨めるか?
近未来サイバーサイキック・ムービーいよいよ登場!

NEO英雄伝説
角川書店作品/配給:松竹株式会社

同時上映 **アルスラーン戦記II**

同時上映 **風の大陸** The Weathering Continent

劇場で豪華プレゼント実施!

NEO英雄伝説の公開劇場では、写真のオフィシャルプレスガイド(公式ガイドで非売品)を入場者全員の中から抽選により、その場でプレゼントします。このガイドは厚さ3㎜の特製紙仕様で、香津美、アルスラーン、ティーエの主人公3人のポートレートがレリーフになっています。

NEO英雄伝説3作上映館

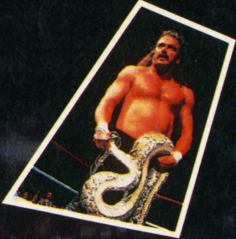
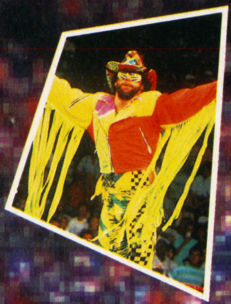
■北海道■札幌ピカデリー1、旭川グランドシネマ、帯広ミラノ座、小樽中央劇場(函館TOMホール、釧路ピカデリー)
■東北・関東■盛岡ルミエール、仙台ピカデリー、東劇、新宿ジョイシネマ2、池袋日勝文化、渋谷シネパレス、横浜セントラル、川崎国際、千葉東映パラス、土浦セントラル、日立シネトピア、新潟シネウインド、山形フォーラム、静岡ミラノ座、テアトル甲府、沼津名画座、横須賀米ケ浜シネマ、高崎ピカデリー、長野ロキシー、松本テアトル銀映、秋田東宝スカラ、青森松竹、小田原オリオン、前橋文映、足利スカラ座、フジサワ中央(宇都宮オリオン、郡山パレス、浜松中央、岡谷スカラ座、八戸松竹)
■中部地区■名古屋ピカデリー2、金沢シネマ、富山ウイズシネマ、豊橋ピカデリー、岐阜自由劇場、岡崎日劇2、半田シネマ、豊川シネマ、江南新盛館、多治見シネマ、春日井シネマ、小牧シネマ、福井松竹座、豊田ジャスコシアター、四日市シネマ(大垣東映、津東映シネマ、刈谷大黒座、瀬戸ロマン中央)
■関西地区■梅田ピカデリー3、SY角座、SY松竹京映、三宮アサヒシネマ2、岡山千日文化シネマ、広島名画座、徳島アタック平和、高知あたご劇場、松山シネマサンシャイン、シネパレス山陽座、シネマプラザ築映、丸亀東映、高松グランド劇場(テアトル徳山、奈良観光地下、福山スカラ座、米子松竹、舞鶴浮島劇場、高田シネマ、鳥取東映)
■九州地区■福岡ニュー大洋、小倉有楽、熊本シネロマン、鹿児島文化プラザ、長崎セントラル、宮崎セントラル会館、久留米セントラル、大分セントラルプラザ、佐賀セントラル。
( )内は遅れて公開する予定の劇場です。変更の場合もあります。上映期間、上映時間は各劇場へご確認ください。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

WWF SUPER WRESTLEMANIA

WWF*スーパー・レッスルマニア*

Acclaim
JAPAN LTD.

大技炸裂！

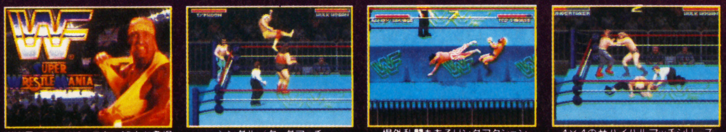
これがアメリカンプロレスだ。

いま、戦いのゴングが鳴り響く!!　ゲームを越えた迫力、過激なまでのリアルさ。これがWWF*だ。

スーパーファミコン用カセット
標準価格8,800円(税別)
好評発売中!!

沸き立つ観客でぎっしりと埋めつくされた場内。鳴り響く入場テーマミュージック、スポットライトに照らされたリング。WWF*最強の座をかけた熾烈な戦いの火蓋が切って落とされる！登場するのは、WWF*の精鋭レスラー10人。試合形式は、シングル、タッグ、そしてサバイバルマッチ。大技はもちろん、場外乱闘や反則攻撃などの テクニックも駆使して、勝利をつかめ！ 実写を取り入れた リアルな画面、迫力の試合展開に、ヒートアップすること間違いなし！

登場レスラー：ハルク・ホーガン**、"マッチョマン"ランディ・サベージ、"ザ・ナチュラルデザースター"アースクェイク＆タイフーン、シド・ジャスティス、"ミリオンダラーマン"テッド・デビアス、ジ・アンダーテーカー、"リージョン・オブ・ドゥーム"ホーク＆アニマル、ジェイク"ザ・スネーク"ロバーツ


WWF*のスーパースター10人か登場　シングル／タッグマッチ　場外乱闘もあるリングアクション　4×4のサハイハルマッチシリーズ

東京都大田区蒲田5-28-4 明治生命蒲田東ヒル2F　株 アクレイムジャパン

「WWF*グッズプレゼントキャンペーン」
おかげさまで大好評のうちに終了致しました。
たくさんのご応募ありがとうございました。
次回もビッグなキャンペーンを企画しています。ご期待下さい。

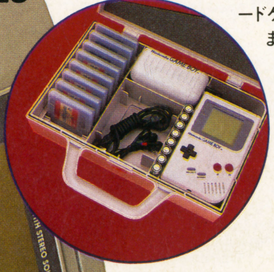
*Trademark of TitanSports, Inc. **Hulk Hogan, Hulkmania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. © 1992 TitanSports, Inc. All rights reserved. LJN is a registered trademark of LJN, Ltd. スーパーファミコン*は任天堂の商標です。

ワイドに遊んで、小さく収納

GAME BOY™ CARRING CASE SERIES

ゲームボーイ専用キャリングケース、4タイプそろって新登場!!

ゲームボーイは任天堂の商標です。
© 1991 NINTENDO INDUSTRIES, INC.



ゲームボーイ本体、カセット、イヤホンなどをオールインワンで収納できるケースです。ベルトに下げるお手軽タイプからハードケースの 本格タイプまで、ラインアップは4種類。旅行のとき、友達の家に遊びに行くとき、そして自分の部屋での片付けにも大活躍。ゲームボーイ ファンには見逃せない必携アイテムです。

キャリングケースミニ

¥2,200
7月末発売予定

キャリングケースDX

¥1,500
11月末発売予定

ハードキャリングケースミニ

¥3,800
11月末発売予定

ハードキャリングケースDX

¥2,200
11月末発売予定

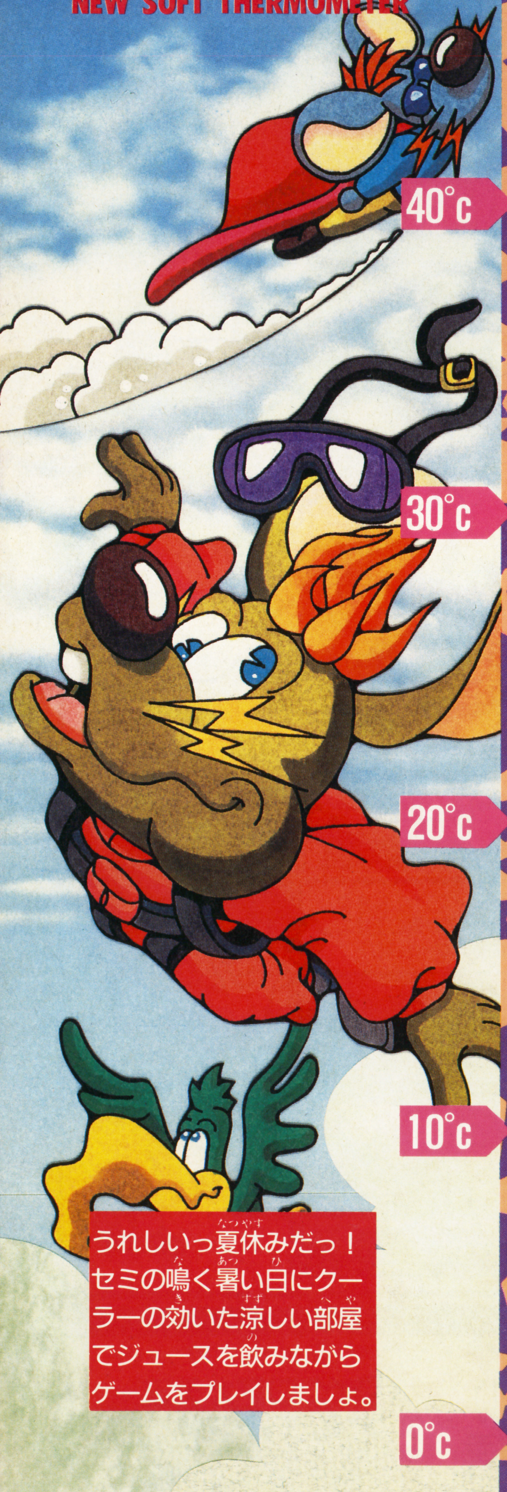
価格は予定標準価格です。

HIRO COMPANY LTD.

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
㈳日本野球機構公認
ウルトラ ベースボール 実名版
チームカラーはもちろん！
選手一人一人にまでこだわりぬいた
プロ野球ゲームの決定版!!!
実在の選手を使った、超本格ペナント機能がスゴイ！
▲君の好きなチームは今、何位かな？
実名版ペナントレース！
今度のウルトラは実名版だから、ペナントレースも実際のチームで遊べるんだ。君のひいきのチームが優勝できるようにガンバろう。
6人参加可能本格ペナントレース!!!
友達を集めてペナント開幕だ！参加人数、試合数、イニング数はもちろんリーグも自由に作れちゃうんだ！何とペナントレース中に設定を変えることも出来るんだ！
▼セ・パ両リーグ、ウルトラリーグ、エディットリーグの24球団の中から君の好きなチームを選んで、君だけのペナントも楽しめるぞ！
CE、PE、ウルトラの3リーグから君だけのオリジナルリーグもつくれる！
▲設定を全部COMにすればフルオートペナントも出来るぞ！
実名版だからフォームまでそっくり!!
▲セ・パ両リーグのペナント終了後には、実名版で本物指向の日本シリーズで日本一決定戦ができるんだ！
ウルトラ実名判を100倍楽しむ方法！
その1
野球は好きだけど、ゲームは苦手、という君もウルトラだったら大丈夫！監督モードを使えば選手にサインを出すだけでOK！これなら野球ゲームの名人の友達とでも5分と5分で対戦できるぞ!!
その2
ウルトラならではのエディット機能を使えば、君のあこがれのチームの4番打者に入ることだって出来るぞ！君が勝利への原動力になるんだ!!

機能もりだくさんに加え リアルさ充実で
絶好調!!!
実名版完璧成績表示もリアルタイムで可能!
順位表、勝敗表、チーム成績はもちろん、個人成績も投手11部門、打者12部門のベスト30がリアルタイムで表示!優勝だけでなく、三冠王も狙う!な~んて、ぜいたくな遊び方も出来るぞ!。
▲もちろん成績も、実名表示!スポーツ新聞の発表と君たちの成績に違いがあるかな?
監督にもなれるぞ!
憧れのあのチームの監督になっちゃおう。実際にプレーするだけじゃなくチームにサインで指示する監督プレーも出来るぞ。サインプレーを極めて野球ゲームの名人に挑戦だ!
▼大公開これが、監督のサインだ!うまく状況に合わせてさい配を振るってね!
▼チーム名、ユニフォームカラー等のチームの特徴に加えて、個人別のパラメーターも細かくエディット可能。
▲6チーム分丸ごとエディット可能!プレーヤーの望む全ての野球ゲームができるぞ!ほらこの通りエディットチームだけのペナントもできるぞ!
監督の指示に合わせて自分で判断してプレーするんだ!!
目指せ!オールスター出場!ボクが出てなかったら監督推薦で入れてくれ!
▲オールスターも実名で遊べる。もしも、君の好きな選手が選ばれていなくても、監督推薦で出場させられるぞ!
▼その他にも、シフト、ホームグラウンド等々ウルトラならではの機能が満載!!君の工夫で遊び方いろいろ、最強の野球ゲームだ!!
今回も、秘打魔球のウルトラリーグも入っているぞ!!普通の野球に飽きた時や、長ーいペナントの息抜きに派手な超人野球を楽しもう!
このゲームは㈳日本野球機構の承認に基づき、実在の球団名、選手名などを使用しています。
予価8,800【税別】
8月中旬発売予定
有限会社マイクロアカデミー
株式会社カルチャーブレーン
東京都墨田区太平2-5-7
おもしろ情報局 TEL.03(3829)0870

新作ソフト
体温計
NEW SOFT THERMOMETER



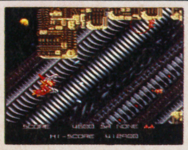
うれしいっ夏休みだっ！セミの鳴く暑い日にクーラーの効いた涼しい部屋でジュースを飲みながらゲームをプレイしましょ。

NEW SOFT CALENDAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
					7/24	25
26	27	28	29	30	31	8/1
2	3	4	5	6	7	

JULY24～AUGUST7

7月24日 ブレイゾン



SFC
STG
アトラス
Bなし
¥8,500

7月10日 パチンコウォーズ

SFC
ETC
ココナッツジャパン
Pつき
¥9,500

ゲームの特徴 FEATURE OF THIS GAME

ブレイゾン：“トランキランダー”という特殊弾で敵をマヒさせて、その機体を乗っ取るというちょっと変わったパワーアップシステムがウリのSTGだ。

パチンコウォーズ：タイトルどおり、ココナッツジャパンお得意のパチンコゲーム。ただパチンコをするだけでなく、稼いだお金でアイテムを買ったりできるのだ。

ジェームス教授　冷静な理論家

うどん工藤氏急病のため、久々に私ことジェームスが体温計復帰である。最近の読者諸君は知らないかもしれないが、以前は私がこの第1ワクを担当していたのだ。いつの間にか粛清されていたのだが、これを機に現役に復帰しようかな…。

ブレイゾン：ボスキャラのアイデアは、なかなか斬新だ。しかし、このスクロールスピードは、STGとしてのスピード感を殺してしまっている。敵の機体を「乗っ取れる」のも、アイテムを獲得してパワーアップする普通のSTGとそう大きな違いはない。もうひとひねりして欲しかった。 **6**

パチンコウォーズ：パチンコをAVG風にアレンジした、独特のノリを持ったゲーム。同じ種類の台でもクギの並び方がさまざまだったり、タマを打つうちに固定した手がズレるなど、リアルにできている。しかし、それだけに本物のパチンコと比較したときにゲームに空しさを感じることもしばしば。 **6**

うにゃ²　快適プレイを追求

約ひと月ほど前のお話。ヌケてる私は駅前に置いたスクーターに鍵を差したまま出かけてしまいました。帰りがけに気がついて盗まれたなと覚悟したらなんと無事。カゴの目立たない所に鍵をつけといてくれたどなたかに心より感謝してます。

ブレイゾン：敵を捕獲して乗り移るのがウリのシューティングゲーム。最初のうちはどの敵に乗り移れるのかわからないのがネックだな。何度も死んで覚えるしかないんだろうけど、最初からストレスためながらやるんじゃ飽きるかも。1面のボスのアイデアはなかなかおもしろいと思います。 **6**

パチンコウォーズ：打ち止めにするのは気持ちよくても、それまでの間ボーッと見てるのが手持ちぶさた。釘の角度と弾のはねかえりの関係がどの程度シミュレートされているかについては私にはわからないのでなんともいえません。でも、単に遊ぶだけと考えたらテレビの前にいるのが苦痛になるかも。 **6**

YAS　技術者の目で評価

最近暑くなって気がついたんだけど、私の部屋にはエアコンがない。前から買おうとは思っていたんだけど、ボーナスは車につぎこんでスッカラカンだし。どうしようかと思っているうちにも、日を追うごとに暑くなってくる。悲しいぜ。

ブレイゾン：スクロールが異常に遅く、スピード感や爽快感が感じられない。それと敵の出現する間が長いので、次の敵が出てくるまで、ちょっと待たなければならない。敵を捕まえて味方にするというアイデアは、比較的新しいが無かったわけじゃないしね。もうちょっとがんばってほしかった。 **4**

パチンコウォーズ：パチンコとRPGの組み合せというアイデアはよいのだが、RPG部分の操作性が悪いところが欠点。それとプレイヤーがパチンコ台や店の人にいちいちひっかかるのにはちょっと閉口だなぁ。メインはパチンコなのだから、他の部分はスピーディーに動かせてもよいのではないだろうか。 **6**

ビショップ小峯　専門家が公正評価

6月に、G軍が不調から脱出すると予告の原稿を書いたら、本当にそうなった。それ以来、ワタシは周囲から“予言者”としてあがめられている(笑)。調子にのって「絶体優勝!!」とか書いたら、また当たるかな。ふふふ……。

ブレイゾン：シューティングゲームに不可欠な緊迫感と爽快感がまるで感じられず、ダラダラ感ばかり目立つ。やたらとカタい敵で、ムカッとくることのほうが多い。敵ロボットを乗っ取るアイデアはいいと思うが、ゲームとしてのおもしろさが欠けていては意味がない。 **6**

パチンコウォーズ：ヒマつぶしソフトの定番と言うべき逸品。打止めにする快感がたまらない。しかし、ゲーム内容はFC版と本質的に同じで、SFC版ならではの特長が感じられない。FC版を持っている人が改めて購入する必要があるかどうか、おおいに疑問である(価格もかなりのもんだし…)。 **7**

7月24日

ウルティメイトフットボール

SFC
SPG
サミー
Pつき
¥8,700

通常時は横スクロールの画面がトライ時には90°回転して縦スクロールに！ ハードの機能をいかした視覚的効果がキラリと光るフットボールゲームだ。

プレイ選択でのシミュレーション部分と、SPGとしてのアクション部分がどっちつかずの印象をうける。つまりは全体的にツメが甘いのだ。例えばフォーメーションは多彩だが選手の数が実際と違うとか、操作性は良好だがタックルがワープして飛んでくるとか…。惜しいんだけどね。 **6**

アメフト入門用。ディフェンスなどのフォーメーションがたくさんある中から選べるから、それぞれの効果を知ろうとする人にはいいと思う。アメフトを知らない私なんか敵にボールが渡ったら最後だもんなー。操作は簡単なんだけど予備知識がないと楽しめないおそれあり。 **6**

視点が横になっているが、それ以外では可もなく不可もないというデキになっている。ただ、ボクのように、フットボールのルールがイマイチよく分かっていない人に対するフォローはほとんどないというのが現状のようだ。だからこのソフトでルールを覚えようという人は注意。 **5**

操作性に関して問題はなく、プレイ感覚は快適だ。とくにパスが通りやすいのがうれしい。コンピュータ・プレイヤー（敵、味方とも）が、定規で計ったようにキッチリと動くので、作戦ミスをしない限り試合が大荒れしない。堅実にまとまっているが、目立った特徴がないのも事実。 **7**

7月24日

T.M.N.T.タートルズインタイム

SFC
ACT
コナミ
Bなし
¥8,500

恐竜時代から未来都市まで、ニンジャタートルたちが時間をとびこえて活躍する痛快ACT。FCでは味わうことのできない視覚効果をたっぷり観賞できる。

FCの『T.M.N.T.』もアクションゲームとして高い評価を得ていたが、本作はさらにスバラしい作品に仕上がっている。多少、操作系がアバウトだが、ステージ構成も多様で、細かい芸が随所に散りばめられている。爬虫類拒絶反応を起こさずに、ぜひプレイしてみてほしい1本だ。 **8**

ポップな色使いとアメコミノリのギャグ。うまくタートルズのキャラクターを生かしてる。ただ、誰がやってもそれなりに遊べる簡単操作が、かえって大味な印象を感じさせてしまう。そこがまたアメコミらしいとこかもしれない。高速3Dのボーナス面はまるっきり『F-ZERO』。 **7**

かなりデキはよい。動きや操作性など、とくに難点はみあたらない。演出などもアーケード以上で、がんばっていると思う。終盤、敵が倒しきれないくらいたくさん出てくるのは、いつものことだが、もうちょっとピザを置いて欲しかったなんていうのはただのわがままだろうか？ **7**

FC版のときはハードウェア的な制約のため、チラついてばかりでどうにも困ったものだったが、SFC版ではそうした制約がなくなり、どハデでエキサイティングなアクションゲームに仕上がっている。ところ狭しと暴れまわるカメたちの活躍はとても心地よく、スカッとする。 **8**

7月24日

サイバリオン

SFC
ACT
東芝EMI
Bなし
¥8,600

トラックボールを使って操作する異色の迷路ACTをSFCに移植。SFCの6つのボタンに機能をふりわけ、トラックボールの操作性を再現している。

自機が竜というアイディアは面白いが、当然のことながら機体が長いので操作しにくい。ゆらゆらと動く尻尾の先にも当り判定があるのは…。しかし、読みやすいメッセージ画面によって、基本のシステムからボスの攻略法までを丁寧に教えてくれる親切設計には好感をもてる。 **7**

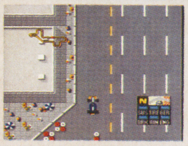
だいぶ前のアーケードゲームの移植だから、面構成の単調さなどに古さを感じる。コントローラでの操作は、ちょっと難しいけど、無限コンティニューだし、高得点さえ望まなければ誰でもクリア可能。あまり関係ないんですがメッセージのフォントがスーファミぽくなくて好き。 **6**

アーケードではトラックボールだったため、とっさの方向転換や一気に加速して突破する、などといった技が使えたのだが、コントローラではやはり実現できていない。コントローラでプレイするのに向いているゲームと向いていないゲームがあることを知った1本だった…。 **6**

キャラクターが長いうえに、シッポの先まで当たり判定がある。攻撃し続けると、火力がパワーダウンする。マップや敵の配置パターンも意地が悪い……などなど、つらい条件ばかりで、プレイしていてちっとも楽しくない。ゲームマニアの心をくすぐる要素は多いようだが……。 **6**

7月24日

スーパーF1サーカス



SFC
RCG
日本物産
Bつき
¥8,800

各ハードに移植され、高い人気を誇る『F1サーカス』のSFC版が登場。SFCの回転機能を活かすことで、コースがさらに忠実に再現されている。

これは『F1サーカス』にして『F1サーカス』ではあらず！ とにかく回転機能などを使ったせいか、あの凶悪な速さがなくなった。迫力などが失われて残念な反面、より万人向けのソフトになったともいえる。いろいろなオプションがついて、よりTV的な楽しさも増しているし…。 **7**

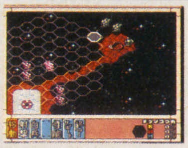
微妙な操作に慣れさえすればすさまぢいほどのスピード感に酔えます。のんびり走ってもすごく早く見える。コーナーでは目が回るぐらい。ただし、コースを覚えるとか、ブレーキングを正確にするとか、やんなきゃいけないことがたくさんあるのでめんどくさがりには向かないよ。 **7**

『F1サーカス』の世界に回転を取り入れ、マシンの性能を駆使しているといいたいところだが、操作性などがかえって落ちてしまい、成功しているとはいえない。このような作りにするなら、回転しなくてもいいからスピードを追求してほしかったなんていうのはマニアだけ？ **6**

まるっきりの初心者には速すぎるかもしれないが、ある程度ゲーム慣れしたプレイヤーなら、このスピード感は気持ちがいいはず。もっとテクニックをきわめたい！ そう思わせてくれる適度なバランスもグッド。他のハードの『F1サーカス』経験者も、ぜひプレイしてほしい。 **7**

7月24日

アースライト



SFC
SLG
ハドソン
Bつき
¥8,500

可愛いデザインのパワードスーツや戦艦がたくさん登場する宇宙を舞台にしたSLG。各マップスタート時に、作戦内容を説明してくれる親切設計だ。

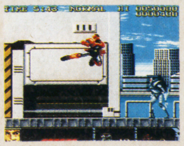
ポップなキャラのSLG。射撃戦と白兵戦の区別、包囲効果などもある本格派だが、せっかく経験値を得た部隊を次のシナリオに持ち越せないのは空しい。各ユニットの特徴の付け方（飛行機は足が早く、打たれ弱い等）などもツボを押さえた造りなので、非常に惜しいのだが…。 **7**

お子様向けのSDっぽい見かけとはうらはらにシミュレーションとしては本格的。そのへんのギャップを考えないと後悔するかも。けしてお手軽なゲームではありませんよ。せっかくストーリー仕立てになってるんだもの、ユニットを育てて次のマップに持ち越せればよかったな。 **6**

発売が長引いただけあって、よく練り込んであるSLGといえるだろう。夏休みにじっくり腰をすえてプレイしたいゲームだ。限られたユニット数でその面を切り抜けるタイプなので、あるていど戦略的行動が要求される。SLGファンなら買って損はないだろう。挑戦すべし。 **7**

ユニット数が限られているため、作戦の良し悪しがハッキリと結果に出る。このシビアな感覚がこの作品の魅力だ。ユニット生産型SLGのように、戦いがダラダラ長引かないのも良い。小粒だが、ピリッとスパイスの効いた秀作だ。パステルカラーがちょっとミスマッチだけど。 **7**

7月31日
機甲警察 メタル・ジャック



SFC
ACT
アトラス
Bなし
¥8,800

A.D.2015の東京の犯罪を影で操る犯罪組織"イド"に、3人のアーマード・ポリスが立ちむかう。TVアニメをベースにしたACTだ。

ちょっと気を抜くと、ザコ敵にどんどん体力をすいとられてしまいツライ。ただし敵の出現パターンさえ覚えてしまえば、1体ずつ地道につぶして先に進めるようになっている。でもそれじゃあACTの爽快感なんてあったもんじゃない。せめて自キャラの動きをもっとハデにしてほしかった。 **5**

アニメキャラのアクションってどうも好きになれないな。単調な横スクロール画面をこなしてボスを倒す。その繰り返し。「JACK ON」と称するロボット化もそれほど派手さは感じない。テレビを見ている低学年のファンが対象だとしたら少々難しすぎるのではないかと思います。 **5**

ヒーローものをやりたい気持ちは痛いほどよく分かるのだが、まだまだ演出がたりない気がする。ちょうどゲームをやっている年齢層とヒーローものの年齢層って近いものがあるから、徹底的にやればウケるものができると思うんだけどなぁ。ちょっと中途半端な感じがする。 **5**

3人のキャラを選択でき、ボスキャラとの戦いでは合体変形する……たしかに設定はおもしろいが、操作性がこうも悪くてはちっとも楽しくない。ザコキャラもろくに倒せないようでは、プレイしていてイライラがつのるばかり。せめて特殊武器（銃など）が自由に使えれば……。 **5**

7月31日
炎の闘球児 ドッジ弾平

SFC
SPG
サン電子
Pつき
¥8,500

バックドロップショット、キャノンホークなど、数々の必殺技がとびだすドッジボールゲーム。マンガそのままのストーリーも楽しめるぞ。

操作性は良好で、対戦などはまずまず楽しめるSPG。しかし小さいコートの中での試合が延々続いていく1Pモードは、対戦相手に馴染みがないだけに苦痛だ。必殺ショットも地味なので、覚えていく楽しみも感じられないしね。FC版のSLG風のほうがキャラが生かせたかも。 **6**

ストーリーモードの最初で特訓させてくれるんだけど、私の場合役に立たなかった。練習モードが別にあればよかったのに。主人公しか必殺技を使えないのは不便。ボールをキャッチするタイミングが少しシビアかな。残念ながら全体的にMD版のほうが遊びやすかったみたいです。 **5**

ドッジボールゲームとしては非常にオーソドックスな作りだが、逆に新しさがないともいえてしまう。キャラのスピードが緩慢で、操作性もいまひとつ。とくにダッシュがしにくいため、プレイしていてイライラさせられるところもよくある。全体的には悪くないので目だってしまう。 **5**

ルールが単純明快なので、誰でもすぐにプレイでき、しかも熱中できる。でも、スクロールの関係で、敵がボールを持っていると味方のコートが見えなくなるのは困りもの。あれこれ細かいパラメータが設定されているが、これほどシンプルな内容では、ほとんど無意味では？ **6**

7月31日
飛龍の拳S ゴールデンファイター

SFC
ACT
カルチャーブレーン
Pつき
¥9,700

5人の龍戦士が活躍する格闘ACTの最新作。戦いの舞台をFCからSFCに移して、巨大なキャラのド迫力ファイトが楽しめるようになったぞ。

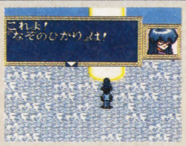
FCの人気シリーズを、グラフィック等を強化してうまくSFC用にアレンジしている。ただ、グラフィックパターンが少ないのか、アニメーションが多少ぎこちなくなってしまっているのが残念。また、1つのゲームにこれほど多くのモード設定を組み込む意味があるのかは疑問である。 **6**

難しいはずのエキスパートが一番楽しい。実戦でキメるのはさすがに大変だけど、慣れればもっとおもしろかろうと思えば努力のしがいもあるってものよね。アニメモードは「飛龍の拳」が簡単に出せるファンサービス？　ゲームを楽しむんだったらやっぱり自分で操作しなきゃダメ。 **6**

キャラが大きいため、静止画の印象はよいのだが、いかんせん動きがマズイ。それと、自分や敵の攻撃の判定も非常にアマく、「なぜこの攻撃が当たらないのか?」と首をかしげざるをえない。さまざまなモードがついているが、基本があまりよくないので、いまひとつ生きていない。 **6**

キャラがデカくて、迫力はFCより格段にアップしているが、動きがやけにギクシャクしていて不自然。あれもこれもと欲張って、ゲームモードを増やしたため、全体的に中途半端になってしまったような感がある。どれかひとつのモードを徹底的に作れば、もっと洗練できたと思うが。 **7**

7月28日
3×3EYES 聖魔降臨伝



SFC
RPG
ユタカ
Bつき
¥9,500

マンガ、OVAで人気の『3×3EYES』が、RPGになって登場。三只眼吽迦羅の力で不死身になった主人公"八雲"が妖魔たちと戦うぞ。

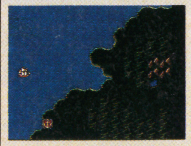
昨今のキャラクター物の類にもれず、キャラ自体に頼りきっている部分が目だつのが残念。原作を読んでいない人にとってはちょっとツライかも。そのぶん、原作の雰囲気を壊さない配慮が存分になされており、原作のファンにとってはたまらない物があるだろう。そうでない人はパス。 **6**

原作を生かしきれてないのでは。自由度をなくすんだったらもっとストーリーに魅力がないと続ける気が失せちゃう。原作のファンだけを対象にしてるわけじゃないんだろうけど、知らないとなんの感情移入もできないのが悲しい。導入部の展開が強引すぎるのが原因かもしれないね。 **5**

歩くスピードなどはキビキビしていてよいのだが、ストーリーがわかりづらい。ROMだから仕方がないといってしまえばそれまでだが、どうもストーリー展開の説明を、文章に頼ってしまっているような気がする。原作付きのRPGなのだから、原作が生きるように作ってほしかった。 **5**

ストーリーを前面に押しだそうという意識は感じられるが、かんじんのストーリーに魅力がなくては、せっかくの試みも意味がない。原作のある作品なのだから、もっとおもしろい物語が作れたと思うが…。RPGとしても、技術的に未熟な点が多く、完成度が低いと言わざるをえない。 **6**

8月3日
スーパー大航海時代



SFC
SLG
光栄
Bつき
¥11,800

7つの海を冒険して、名声を上げていくSLG。他国との交易でお金を稼いだり、海賊のようなこともできてしまう自由度の高さが魅力なのだ。

光栄のゲームといっても、本格SLGの『信長の野望』『三國志』と違い、SLGとRPGをミックスした感じのオリジナリティあふれるゲーム。どちらのジャンルのファンでも楽しめるようになっている。しかし、先に発売されているFC・MD版とくらべて変化がないのは残念。 **8**

最初は港を行ったり来たりして気長に貿易するしかない。航海も風まかせでのんびりしたもの。没落貴族が名声を上げてもとの爵位に返り咲くのが目的だけど、商売や戦闘にハマっちゃう人もいそう。港での移動がギクシャクしてるのが気になった。これものんびりってことで。 **6**

ゲーム内容の移植度は非常によいのだが、いかんせん動きがあまりよくない。家庭用ゲーム機には、スプライト機能というキャラをなめらかに動かす機能が付いているのだが、残念ながら生かされているとは言えないようだ。SLGファンはそんな細かいところなど気にしないって？ **5**

明確な最終目的がなく、プレイ自体も同じ作業のくり返し（港と港の間を行ったり来たり…）なのだが、金もうけが楽しくて、ついついハマってしまう。大金持ちになって、大船団の提督として世間に名をとどろかす…、人間（男）の出世願望をくすぐる、夢のあるソフトだ。 **7**

8月7日
初代熱血硬派くにおくん

SFC
A・RPG
テクノスジャパン
Bつき
¥8,900

あの〝くにおくん〟が6頭身のカッコイイスタイルで登場！ 熱血高校の修学旅行先の大阪で、くにおやりきとその仲間たちがまたまた大あばれだ。

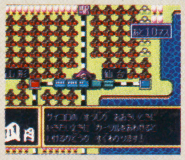
全体のシステムやゲームの流れはバッチリ。伝統的な格闘アクションと成長の要素がうまく組み合わさっている。敵キャラのバリエーションも多いし、ステージも豊富。さすがヤンキーゲームの元祖。プレイしていると、どこか進行が遅いと感じてしまうのが、唯一、残念だけど。 **6**

久しぶりに等身大(?)に戻ったくにおくん。硬派のくせに女の子も殴らないと先に進めないのはなんだかね…。レベルアップを前提にしてるから地道な経験値稼ぎをしなきゃならなくて爽快感に欠ける。どこへいっても敵にからまれちゃうのでイライラします。逃げられないんだもん。 **6**

〝初代〟とタイトルに銘打ってあるが、かなりよくアレンジされている。注目はデモ中の細かいキャラ演技。死ぬと何度も見るハメになるので、スピードアップやスキップが欲しかった気もするが、とりあえずヨシとしよう。アーケード版のノリと、多少違うが、新しい楽しさがある。 **7**

明確な目標がないままマップをウロウロし、無数にわいてくる敵と戦い続ける。相手をブッとばす感覚が気持ちいいので、退屈はしないが、単調であることは否定できない。操作性、ストーリーの見せ方、格闘ゲームとしてのおもしろさ……どれも中途半端で、いまいちピリッとしない。 **6**

8月7日
スーパー桃太郎電鉄II



SFC
ETC
ハドソン
Bつき
¥8,800

PCエンジンで大人気の『スーパー桃太郎電鉄II』がSFCに登場。3段階にサイズを変更できる全体マップ、新カードなどいろいろ改良されている。

前作よりのパワーアップ部分が見事に面白さを倍増させている。PC版からの移植だが、SFC版独自のカードやコマンドが追加されて、より遊びやすくなっている。物件の増資もできるので1人でも十分楽しめるが、やはり友だちを集めてワイワイ言いながら遊ぶ方が楽しいだろう。 **9**

移植されるたびになんらかの機能が加わって大きくなってきた桃鉄。とはいっても基本は変わらず、やっぱりおもしろい！ 簡単で奥が深いボードゲームの王道をいってるよね。キングボンビーの登場により、たとえだんとつビリでも逆転可能にしたことでゲームの緊張感が増している。 **7**

細かいところがバージョンアップされていて、操作性などが向上しているね。また、スピードが速かったり、カードがいくつか増えていたりと、内容の充実がはかられているので、他機種の『桃鉄』を持っている人でも買って損はないと思う。1人で遊んでもなかなかおもしろいぞ。 **8**

前作を過激にパワーアップさせ、おもしろさも倍増。前作にハマった人は迷わず買うべきだ。例によって、駆け引き（足の引っ張りあい）で友達との仲が悪くならないように、くれぐれも注意しよう。それにしても、キングボンビーさえいなければ、もっと楽しいのになあ……(笑)。 **8**

8月7日
パイプドリーム

SFC
PZG
BPS
Pつき
¥7,500(込)

スタート地点からエンド地点まで、水がこぼれないようにパイプをつなぐゲーム。高得点を狙うには、できるだけパイプを長くつながなくてはいけないぞ。

ボタンの反応がほんの少し遅いのが気になるが、やり込んでパイプをクロスさせるコツがつかめてくると、がぜん楽しくなってくる。パイプのレイアウトをスタート時にすぐ頭の中で組み立てられるようになるまでが大変だが、ハマる。2P対戦はジャマし合いになるけど面白い。 **8**

GB版をきれいにしたパイプドリーム。中身は同じだから、きれいなだけ。やればハマるのはもちろん。でも、わざわざスーファミでやる必要があるのかは疑問。ゲームそのものは好きなんですけどね。クリア得点でアイテムが買えるようになってるんだけど邪道じゃないかと思いますぅ。 **6**

ルールが比較的カンタンなので、パズル初心者にもオススメできるゲームだ。パズルをやりこんでいる人なら、どれだけ美しく面をクリアできるかが競えるため、幅の広い層に対応しているといえるだろう。パターンとしては少々古めのパズルだが、たまにやるとなかなかいいもんだ。 **6**

たかがパイプをつなぐだけ…と思うなかれ、これがけっこう頭を使うパズルだ。「ループを2つ以上作れ」などの条件つきステージがあると、もっと燃えたと思う。キーサーチが変で、カーソルの止め位置がずれることが多いのが気になったけれど、パズル好きにはおススメのソフトだ。 **7**

今回の最後の一言

今回のおススメは、やはり『S桃鉄II』だろう。多人数でプレイすれば盛り上がること間違いなし。気の合う友人となら『パイプドリーム』の対戦（協力プレイ）も面白い。今年がコロンブスの新大陸発見500周年であることを記念して『S大航海』をプレイするのもイキである。『F1サーカス』で黙々とタイムレースを極めるのもいいかな。

対戦モノが好きな人は『飛龍』の対戦モードで盛りあがるのが一番です。アクションなら『タートルズ』。レースなら『スーパーF1サーカス』。持ってなければ『スーパー桃鉄II』をやってみて。どれも強力なおすすめではないので、あとはおサイフの中身と相談してくださいませ。夏に備えて貯金するもよし。

今回はなかなか数も多くて、プレイするのがたいへんだったけど、楽しめたのはやっぱり『桃鉄』と『T.M.N.T.』かな。『桃鉄』は他機種でおもしろさが実証済みといった感じだが、おもしろいものはおもしろい。『T.M.N.T.』のほうも、日本ではそれほどブームにはならなかったが、ゲームのほうはバツグンのデキ。この2本がオススメだ。

アクションが好きならば『T.M.N.T.』、シミュレーションが好きならば『アースライト』、パズル好きならば『パイプドリーム』、そして、多人数で盛り上がるなら『スーパー桃太郎電鉄』……というように、今回は各ジャンルごとにいい作品がそろっている。自分の好みに応じて、プレイするゲームを選択すれば良いだろう。

読者のご意見BOX

ストリートファイターII

まず最初の感想「す、すごい」そして、「お、おもしろい」この2つの言葉はなかなか出ないのに、こうも簡単に言ってしまうとは……。ゲームを始めるとなかなかやめられず、終わってもすぐにまた遊びたくなる。とにかく文句なし!!

島根県　復活！ピサロ(14歳)

斬IIスピリッツ

フェイズ制を採用しているためか、システムが簡単でわかりやすい。武将数の多さや重臣による軍団制も、戦国時代の雰囲気をよく出している。さらにこのゲームの目玉〝家臣によるプレイ〟は、立身出世のノリでかなり遊べるぞ。

千葉県　侍大将飛雪(16歳)

タンジョンマスター

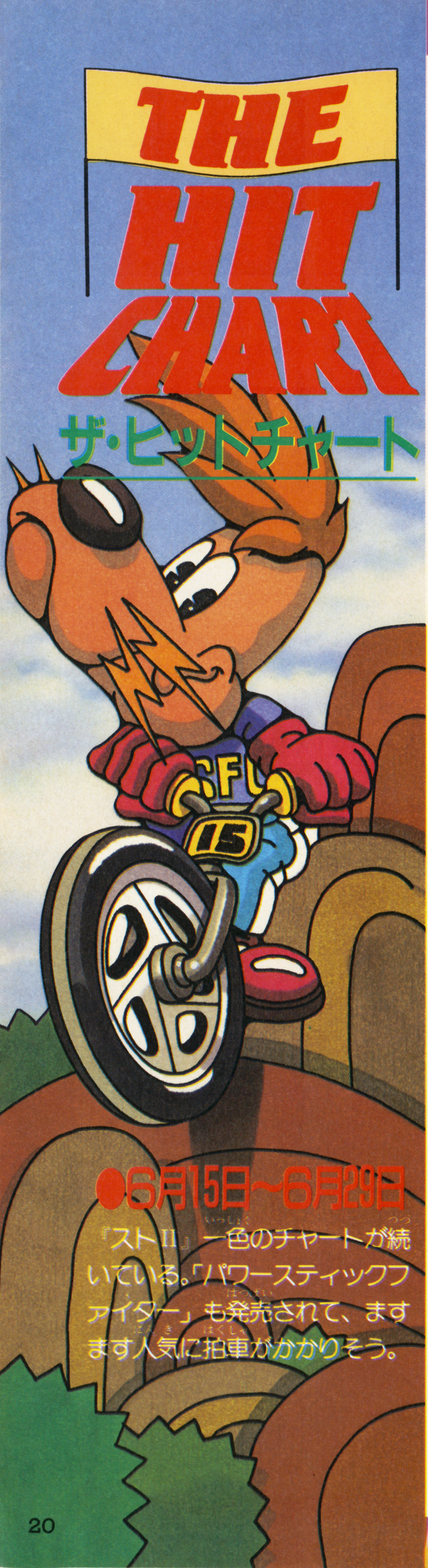
戦闘のリアルさでは、どんなRPGにもひけをとらない。それがダンジョンの圧迫感とあいまって生み出される緊張感はすごい！ 敵の足音にドキドキし、突然敵と遭遇する恐怖はすべてのRPGファンに味わってほしい。

新潟県　伊藤幹夫(19歳)

Sa・Ga3

ストーリーのパワーアップや、武器の使用回数の制限をなくしたことなどは評価したい。しかし、敵キャラのグラフィック、戦闘中のアニメーションは少し質が落ちているような気がするのだが……。そのためか、アツクなれなかった。

秋田県　怒りの鉄鉱石(16歳)



THE HIT CHART

ザ・ヒットチャート

●6月15日〜6月29日

『ストII』一色のチャートが続いている。「パワースティックファイター」も発売されて、ますます人気に拍車がかかりそう。

SUPER FAMICOM 売り上げ TOP15

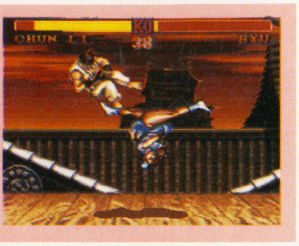
1位の『ストII』にポイントが集中し、2位以下はどれもポイントが低く、しかもほとんど差がないという状況。『ストII』の人気がいかに高いかを、まざまざと見せつけるチャートとなった。初登場の新作は4位、8位、13位の3本。中でも回転・拡大・縮小というSFCの機能をフル活用した『スーパーダンクショット』は評価が高いようだ。

次回はいよいよ夏の新作ラッシュ前半の売り上げチャートとなる。波乱の展開に期待。

1 ストリートファイターII

ジャンル	ACT	ポイント	22,416
発売日	6月10日		
前回	1位	最高順位	
登場回数	2		
メーカー	カプコン		

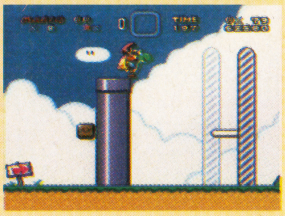
入荷後すぐに完売の繰り返しで相変わらず強い。十分な数を生産しているので、品薄状態はそろそろ落ち着くかも。買えない人ももうちょっとの辛抱だ。



2 スーパーマリオワールド

ジャンル	ACT	ポイント	2,576
発売日	'90年11月		
前回	10位	最高順位	
登場回数	26		
メーカー	任天堂		

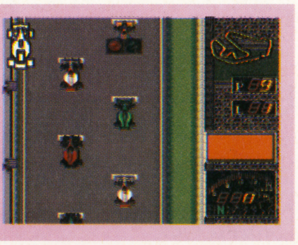
『ストII』以外のソフトが伸びない中、定番中の定番『マリオ』がトップ2に復帰した。そろそろ続編の噂も聞こえてきそうだけど、どうなのかな?



3 F-1 GRAND PRIX

ジャンル	RCG	ポイント	2,319
発売日	4月27日		
前回	9位	最高順位	
登場回数	4		
メーカー	ビデオシステム		

これまたトップ3にカムバック。公認F-1ゲームとしての意地を見せた。今後発売されるF-1ゲームの勢いに、どれだけ対抗できるか注目したい。

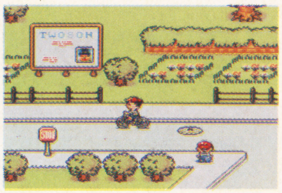


順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル	最高順位	登場回数
4	—	スーパーダンクショット	2,017	HAL研究所	6月19日	SPG	4位	1
5	—	スーパーアレスタ	1,954	東宝	4月28日	STG	5位	3
6	12	ロマンシング サ・ガ	1,746	スクウェア	1月28日	RPG	1位	8
7	7	スーパーファミスタ	1,702	ナムコ	3月27日	SPG	1位	6
8	—	スーパー将棋	1,664	アイマックス	6月19日	ETC	8位	1
9	8	ゼルダの伝説 神々のトライフォース	1,420	任天堂	'91年11月	A・RPG	1位	10
10	11	まじかる☆タルるートくん	1,321	バンダイ	3月28日	ACT	5位	6
11	—	摩訶摩訶	1,205	シグマ	4月24日	RPG	11位	3
12	—	スーパーファイヤープロレスリング	1,054	ヒューマン	'91年12月	SPG	4位	7
13	—	甲子園2	912	ケイ・アミューズメントリース	6月26日	SPG	13位	1
14	2	斬IIスピリッツ	884	ウルフチーム	5月29日	SLG	2位	3
15	3	マジックソード	845	カプコン	5月29日	ACT	3位	3

イラスト/江坂征巳

SUPER FAMICOM 前評判TOP10

予定通りならあと1か月で発売される『ドラクエV』が今回も期待度トップ。2位にはその『ドラクエV』にちょっと遅れて発売されそうな『MOTHER2』がランクアップしてきた。初登場ものでは、8位の『ファイナルファイト2』に注目したい。発売が12月だというのに『ストII』の興奮もさめやらぬうちに、ランキングされてしまうとは驚きだ。ゲームの詳細もまだわからないが、この分だとかなりヒットしそうだね。


⬆『ドラクエV』を追う『MOTHER2』。発売日が気になる。

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
1	1	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	9,130	エニックス	8月予定	RPG
2	6	MOTHER2	2,549	任天堂	11月下旬	RPG
3	2	スーパーガチャポンワールド SDガンダムX	2,216	ユタカ	9月予定	SLG
4	—	魍魎戦記 摩陀羅2	1,642	コナミ	未定	RPG
5	8	ウィザードリィV	1,249	アスキー	未定	RPG
6	5	飛龍の拳S ゴールデンファイター	1,004	カルチャーブレーン	7月31日	ACT
7	7	3×3EYES 聖魔降臨伝	947	ユタカ	7月2日	RPG
8	—	ファイナルファイト2	913	カプコン	12月予定	ACT
9	10	初代熱血硬派くにおくん	774	テクノスジャパン	8月7日	A·RPG
10	9	半熟英雄	711	スクウェア	未定	SLG

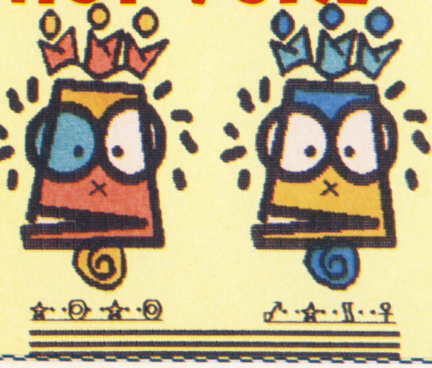
SUPER FAMICOM 読者人気TOP10

『ストリートファイターII』が圧倒的なポイントでトップに立った。長期間上位をキープしていたスクウェアのRPG2本も、『ストII』のパワーにはまったく歯がたたない。久びさに発売された他を圧倒するソフトだ。このパワーがどれだけ持続するのか見もの。その他ではそれほど大きな変動もないが、次号あたりからは夏の新作群のランキングでひと波乱あるかも。特に5位以下は、不安定な順位展開になりそうだ。

⬆読者人気でも圧倒的に強い『ストリートファイターII』。

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
1	—	ストリートファイターII	9,145	カプコン	6月10日	ACT
2	1	ファイナルファンタジーIV	3,261	スクウェア	'91年8月	RPG
3	3	ロマンシング サ·ガ	2,954	スクウェア	1月28日	RPG
4	4	ゼルダの伝説 神々のトライフォース	2,511	任天堂	'91年11月	A·RPG
5	2	らんま½ 町内激闘篇	2,003	メサイヤ	3月27日	ACT
6	5	スーパーファミスタ	1,994	ナムコ	3月27日	SPG
7	8	F-ZERO	1,547	任天堂	'90年11月	RCG
8	—	弟切草	1,302	チュンソフト	3月7日	ETC
9	—	スーパー三國志II	1,224	光栄	'91年9月	SLG
10	—	スーパーマリオワールド	1,007	任天堂	'90年11月	ACT

HOT VOICE



SFC 半熟英雄

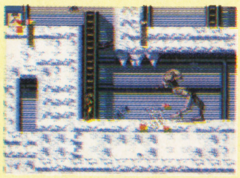
東京都 吉岡 克彦くん

スクウェアの次回作は『FF』シリーズの新作だとばっかり思っていましたが、あの『半熟英雄』のスーパーファミコン版になるということでちょっと驚き。意外な隠し玉ですね。でも、ボク自身ファミコン版にハマッた口なので発売が楽しみです。きっと戦闘シーンやイベントなどが豪華になるんでしょうね。サウンドも期待できそう。

FC スターウォーズ 帝国の逆襲

熊本県 越谷 恭子さん

先日のおもちゃショーでサンプルを観ましたが、できはかなりよさそう。「スターウォーズ」マニアの私でも十分納得のいくゲームです。ファミコンの話題作が少ない最近のゲーム界ですが、こういうソフトがファミコンを盛り上げてくれるといいですね。シリーズ3作目の「ジェダイの復讐」も早くゲーム化されることを期待しています。



●調査協力店 キディランド原宿店・立川店、博品館TOYPRK、ベリカン、おもちゃのデンマーク、ヤマギワ本店 池袋西口ビックカメラ

FAMICOM 売り上げ TOP10

『ストII』一色のスーパーファミコンのチャートに比べると、今回のファミコンのチャートは変化があっておもしろい。『ダービースタリオン』『ヨッシー』『ドッジ弾平』の上半期３強に新作２本が切り込み、新展開を迎えたという感じ。スポーツゲームソフトの『ＣＡＰＣＯＭ バルセロナ'92』は、意外に早いランクダウン。今後、ポイントを取り戻せるか、それともこのまま低迷してしまうのか目の離せない展開だ。

1 三国志II 覇王の大陸

ジャンル	ＳＬＧ	ポイント	4,268
発売日	６月10日		
前回	—	最高順位	１位	登場回数	１
メーカー	ナムコ		

前作『中原の覇者』から４年ぶりの続編。熱心なファンが多いのか、初登場で見事１位の座についた。上位をどれだけキープできるか期待がかかる。

2 ベスト競馬 ダービースタリオン

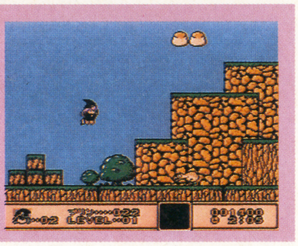
ジャンル	ＳＬＧ	ポイント	2,041
発売日	'91年12月		
前回	１位	最高順位	１位	登場回数	８
メーカー	アスキー		

１位は奪われたが、相変わらず好調な売り上げ。競馬ファンの中には、このゲームをやりたいためにファミコンを買った人もいるとか。奥の深い１本。

3 まじかる☆タルるートくん２

ジャンル	ＡＣＴ	ポイント	1,942
発売日	６月19日		
前回	—	最高順位	３位	登場回数	１
メーカー	バンダイ		

初登場３位と大健闘。ＳＦＣ版のヒットが続いている中でのこの順位はたいしたものだ。２位との差がわずかなので、次回は上位進出が期待できる。



順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル	最高順位	登場回数
4	3	ヨッシーのたまご	1,744	任天堂	'91年12月	PZG	1位	13
5	—	炎の闘球児 ドッジ弾平	1,645	サン電子	3月28日	SLG	1位	5
6	8	ロックマン４	1,209	カプコン	'91年12月	ACT	2位	10
7	9	ファミスタ'92	1,104	ナムコ	'91年12月	SPG	1位	9
8	—	ファイアーエムブレム外伝	813	任天堂	3月14日	SLG	1位	7
9	2	CAPCOM バルセロナ'92	715	カプコン	6月5日	SPG	2位	2
10	4	東京パチスロアドベンチャー	623	ココナッツジャパン	'91年12月	ETC	4位	8

再販情報

SFC スリートファイターII

チャートでも連続首位を続けそうな勢い。発売当日はもちろん、数週間たってからも、品切れ状態でなかなか手に入らない。欲しい人は、８月７日に再販されるので、その前後がねらい目。こまめにお店に通って予約を。

⬅どこのお店でも品切れ状態の人気モノ。

SFC 斬IIスピリッツ

このソフトもチャートですっかりおなじみ。戦国ＳＬＧというマニアックなジャンルにもかかわらず、幅広い年齢層に受け容れられている。戦国ＳＬＧに初めてチャレンジという人におススメの１本だ。８月７日に再販。

⬅900人という圧倒的な登場武将の数。

SUPER MARIO CLUB

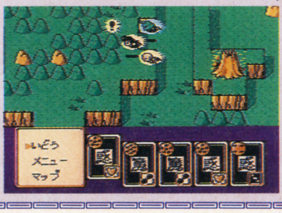
●イチ押しソフト情報●

新作ラッシュ期の真只中、スーパーマリオクラブがイチ押しに挙げたのは『ドラゴンボールＺIII』。今回は悟空たちが人造人間を相手に戦うという設定だ。ヒットシリーズの最新作だけに、その完成度は気になるところ。どんな評価が下されているのかな？

FC ドラゴンボールＺIII

バンダイ	￥7,800	８月７日発売	RPG	４Ｍ	Ⓑ

概要：人気のカードバトル＋RPG。新システム2Dバトルも加わり迫力満点。

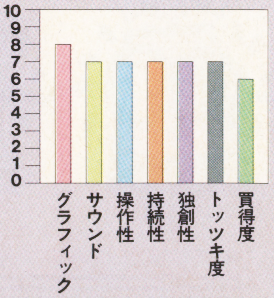


総評：システム、操作性はこなれており、前作を上回るでき。RPGとしての流れもうまくミックスされて展開のテンポがよい。

長所：迫力ある戦闘画面はアニメ感覚。オートモードで初心者でもプレイできる。

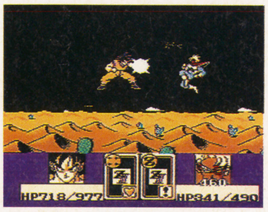
短所：マップ上で敵と遭遇しやすく、2D戦闘の時間もやや長い。

販売予想本数：70万本



FAMICOM 前評判TOP10

トップはこのところ不動状態の『ダブルムーン伝説』。発売日が決まっていないのが気になるが、そろそろ確定されるはずだ。同じく８月発売のものでは『ドラゴンボールＺⅢ』が大健闘。９位から３位へとジャンプアップしてきた。初登場ものでは、キャラの動きのユニークさが好評だった『アルマジロ』の続編が６位に入ってきたぞ。

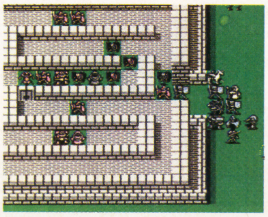


⬅ヒット確実か？　３位の『ドラゴンボールＺⅢ』。

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
1	1	ダブルムーン伝説	3,329	メサイヤ	8月下旬	RPG
2	—	ジャストブリード	1,998	エニックス	未定	RPG
3	9	ドラゴンボールＺⅢ	1,529	バンダイ	8月7日	RPG
4	2	ロックマン5	1,402	カプコン	12月予定	ACT
5	6	シルヴァ・サーガ	1,298	セタ	7月24日	RPG
6	—	アルマジロⅡ	954	I・G・S	未定	ACT
7	8	デ・ジャヴ2	847	ケムコ	未定	AVG
8	3	SPOT	714	BPS	10月16日	PZG
9	7	高橋名人の冒険島Ⅲ	697	ハドソン	7月31日	ACT
10	10	アダムス・ファミリー	501	ミサワエンターテインメント	未定	ACT

FAMICOM 読者人気TOP10

『Ｖ』人気で『ドラクエ』シリーズが善戦すると思われたが、トップには『ファイアーエムブレム外伝』が返り咲いた。とはいっても『ドラクエ』は『Ｉ』以外をすべてランキングさせているのだから立派。前号でも書いたがシリーズ全４作のランクインも十分狙えそう。同様に、ＳＦＣ版の発売が待たれる『ウィザードリィ』も健闘中だ。



⬅トップに返り咲いた『ファイアーエムブレム外伝』。

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
1	3	ファイアーエムブレム外伝	5,367	任天堂	3月14日	S・RPG
2	1	ドラゴンクエストⅢ	4,987	エニックス	'88年2月	RPG
3	5	ファイアーエムブレム	3,789	任天堂	'90年4月	SLG
4	2	ドラゴンクエストⅣ	2,147	エニックス	'90年2月	RPG
5	6	ファイナルファンタジーⅢ	2,011	スクウェア	'90年4月	RPG
6	9	ドラゴンクエストⅡ	1,466	エニックス	'87年1月	RPG
7	—	ウィザードリィ	1,401	アスキー	'87年12月	RPG
8	4	女神転生Ⅱ	1,247	ナムコ	'90年4月	RPG
9	10	ウィザードリィⅢ	846	アスキー	'90年3月	RPG
10	—	魍魎戦記 摩陀羅	744	コナミ	'90年3月	RPG

全国オモチャ屋さん巡り

今回の協力店は東京『ビックカメラ』渋谷店

豊富な品揃えと安さが自慢

お客さんがいっぱいで、メチャメチャ忙がしい主任さんを無理やり取材。それでも写真を撮る時は、テレながらもニコニコ笑ってくれました。

うちのお店のSFC FCランキング

1	ストリートファイターII	SFC
2	横山光輝 三国志	SFC
3	びっくり熱血新記録	FC
4	甲子園2	SFC
5	スーパーマリオワールド	SFC
6	ASTRAL BOUT	SFC
7	まじかる☆タルるートくん2	FC
8	ヨッシーのたまご	FC
9	三国志II 覇王の大陸	FC
10	ゼルダの伝説	SFC

（竹内主任からのメッセージ）「３割、４割引きはあたりまえ!!」のテレビＣＭでおなじみのビックカメラ。専門店の集合体としてカメラ、ＡＶ、ＯＡ、時計にいたるまで15万点の品揃えが自慢です。ゲームソフトも最新作から名作まで幅広く、どこよりも安く大奉仕。８割、９割引きの激安ソフトも多数用意しています。また、アクセサリー類も多種取り扱っていますので、気軽に立ち寄ってみて下さい。

テレビゲームコーナー主任
竹内勤さん

●ビックカメラ　渋谷店●
（住所）東京都渋谷区道玄坂2-5-9　（電話）03-3477-0002・代表　（営業時間）10:00〜20:30　（定休日）年中無休

ドラクエV 超 レポート

超先取り！ 5大極秘情報入手!!

なんといっても今年は大物RPGが目白押し。RPGファンにとって今年の秋の夜長は、まったく眠れそうにない。さて、発売延期にあわせて少しずつ報告してきたドラクエ情報も、いよいよ本番を間近にして一気にスパーク。怒濤の5大極秘情報を大公開だ。

SFC	エニックス	￥9,600	8月発売予定	RPG	12M	B

©エニックス　CG制作／江崎 稔　イラスト／杉山真理

NEWS 1 プロローグは懐かしい村への帰還だった

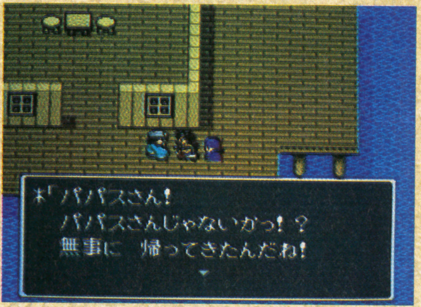
『V』には主人公のイラストが2種類用意されていたよね。ちょっとあどけない、主人公の幼年期の姿を思い出してくれたかな。そう、今回の物語は幼年期がプロローグだ。まだ幼い主人公は、父パパスに連れられて旅を続けていた。そして2年ぶりに、ある村に帰ってきたところから物語は始まる。ここに紹介した写真は、その村の人々との会話。ほとんどは顔なじみで、どうやら2年前、主人公親子はここで暮らしていたようだ。父パパスは、何かを探すためにこの村を旅立ち、そして今、なんらかの目的で再びこの村に戻ってきた。主人公の冒険はこの村がスタート地点だという。ということは父とはここで別れるのだろうか。父パパスの探していたものは、そして運命は？宿命の糸がからみあい、壮大な冒険を予感させる、そんな『V』のプロローグだ。

⬆2年ぶりでも村の人はパパスをしっかり覚えていた。父はこの村にとって、それほど重要な人物なのか。ますます2年前に村を出た理由が気になっちゃうよね。

⬆パパスは村の人々に何も語らず旅に出たのか。それほど深い事情があったのか。

2年ぶりに村を訪れた目的は？

⬆伝説の勇者。その資格はどんな人物に与えられるのだろうか。これから待ち受ける数々の試練が、主人公を勇者へと導いてくれるのか。



⬆父パパスは、幼い主人公を連れてかなり厳しい旅を続けていたようだ。しかし、いつまでも父のスネをかじるわけにはいかない。自分の力を磨かなくては！

パパスが探し求めていたものは？

⬅探し求めていたものが何か。これが物語のキーポイントであることはまちがいない。2年の旅で、それは見つかったのだろうか？

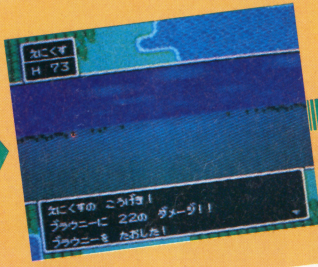
主人公が自分自身の力で旅立つとき本当の冒険が始まる！

NEWS 2

全貌発覚！モンスター仲間システム

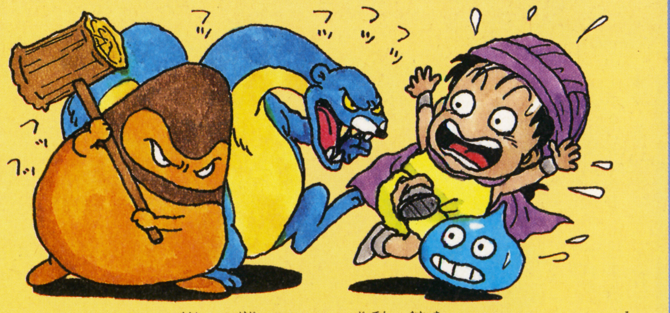
今回の目玉、モンスター仲間システムの全貌が、いよいよ明らかになったのだ。そのシステムは予想外にシンプルなもので、戦闘終了後にモンスターのほうから主人公に対してアプローチするらしい。戦闘に敗れて倒れた敵が、スックと立ち上がって、仲間になりたそうな目つきで主人公を見つめるのだ。ウインクするわけじゃないけど、なかなかかわいいしぐさじゃないの。口で説得したり、モノで釣ったりするわけじゃないから、戦闘はいつものようにせいいっぱい戦っていればいい。戦いによって敵は良心を取り戻し、仲間意識みたいなものが生まれるという設定。たぶん主人公の人徳みたいなものによるのだろうけど、それがレベルや特定のパラメータに関係するかどうかはわからない。とりあえず、対戦する敵に対しては力を抜かないで全力で戦っていればいいみたい。ヘタにカッコつけてもモンスターはついてこないのだ。

これが戦闘から仲間になるまでの全行程フローチャートだ



なにっ？

いつものように戦いは始まる



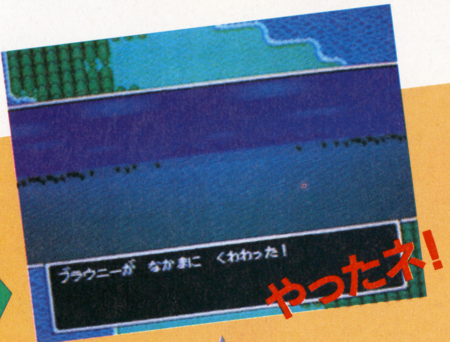
いつものように戦いが始まる。この時点で仲間になるモンスターを見分けることはできない。まだ邪心を持っているモンスターなんだから、目が優しいとか、手加減して攻撃するなんてことはないのだ。

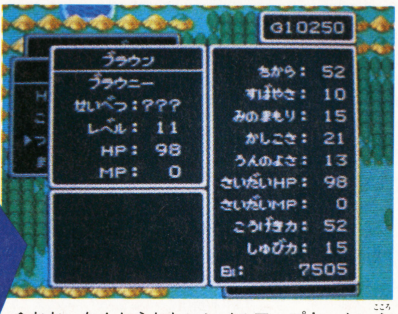
倒した敵が立ち上がった！ な、なにが起こったのか？

そして戦闘は主人公たちの勝利！　と思ったら倒されたはずのモンスターが立ち上がった。実はこれが仲間になるモンスターの特徴。べつにザオリクで生き返ったわけではないのだ。立ち上がったモンスターは、良心を取り戻し、主人公たちとともに戦う決心をしているのだ。

仲間になり、正しい心を取り戻したモンスターは、レベルアップする！

「主人公たちに負けたんだから、あんまり期待できないよな」なんて声が聞こえてきそうだけど、実は仲間モンスターにはもう１つ大きな秘密がある。それは仲間になってレベルアップすること。良心を取り戻したモンスターは、それによって人間的に(いや怪物的にかな)成長してレベルアップするのだ。たとえば、その戦闘が互角の勝負だったとしたら、仲間になったモンスターの実力は、確実に主人公をしのぐものになる。さらにモンスターも主人公同様成長を続けるしね。これが仲間モンスターの最大の特徴かもしれないぞ。

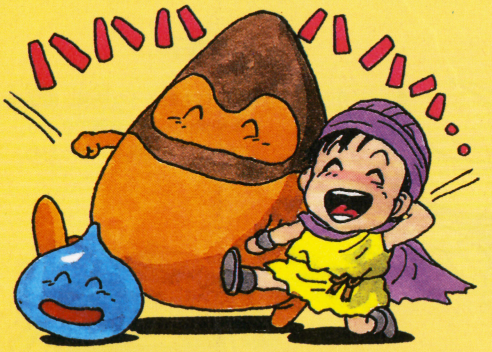




⬆おお、なんとうれしいレベルアップ！　よい心に目覚め、負ける痛みを知ったモンスターは、さらに成長して勇者たちの仲間になってくれるのだ。

⬇苦しい戦いによって得た仲間モンスターほど、強力な助っ人になってくれそうだ。この時点ですでに主人公をしのぐ能力を持っている場合も？

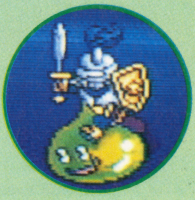
ついに念願の仲間モンスター誕生



感動の仲間モンスター誕生の瞬間。それまで画面の向こう側にいたモンスターは姿を消し、こっち側の仲間モンスターになるのだ。たとえ今は力不足でも、これからどんどん成長して、キミの右腕として働いてくれるかもしれないぞ。

仲間になるモンスター、ならないモンスター その違いはどこにあるのか？

仲間になるモンスターに外見の違いはないようだけど、その他に特徴はあるのだろうか。残念ながらそれはわからない。逆にわからないから戦闘の楽しみが増えたってこともいえるし。でもゲームを進めていけば判明するかもね。



➡新モンスターのスライムナイトも仲間に。２匹いっしょで力強い。

⬅まいどおなじみキメラも改心するのだ。ペットにしてもいいかな？

⬅いかにもパワーファイターってかんじのソルジャーブル。いるだけで相手を圧倒しそうだ。

⬅やっぱりコイツはいてほしい。たとえ力は弱くても、いつもメンバーに入れておきたいね。

NEWS 3 解明！ 戦闘入れ替えシステム

今回は3人パーティ。そして前作よりずっとメンバーチェンジする機会が多くなるという。そこで「いれかえ」コマンドもリニューアル。より使いやすく改良されたのだ。新たに「そうがえ」できることになったのは前にも紹介したと思うけど、さらにもう1つ「みる」が追加されてメンバーの能力を細かくチェックできるようにもなった。敵パーティに会ったら、まず今の戦闘メンバーとの相性なんかを考えて再編成。50種類以上といわれる仲間モンスターを、敵や場面によってどう入れ替えて戦うかが大きなポイントになることは間違いなさそうだ。

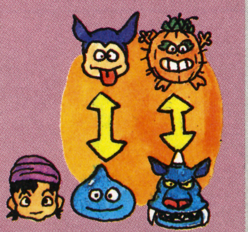
入れ替えコマンドの全体像

たたかう　いれかえ　さくせん　にげる

↓（いれかえ）

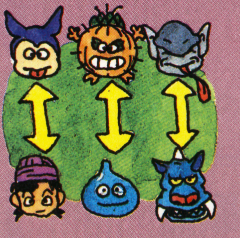
いれかえ

前作の入れ替えとほとんど同じ。ただし今回は1度に2人のメンバーを入れ替えることもできるようになっている。ますます便利になって、気軽にどんどん、仲間を入れ替えられるのだ。



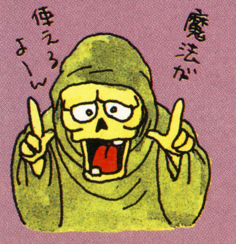
そうがえ

メンバーをいっきに全員チェンジできるコマンド。なんたって今回は仲間の数がスゴイから、このコマンドを利用する機会も増えそうだ。迷ったときは、もう1度メンバーを0から考えてみたら。

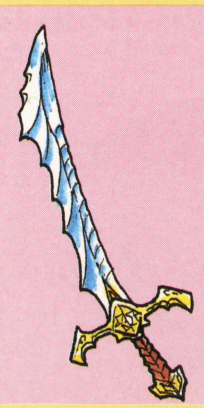


みる

初公開の新コマンド。いつものように限られた数のキャラなら覚えておくこともできるけど、50以上もいては、とても覚えきれないからね。全キャラの呪文、独特な攻撃方法を確認できるぞ。



NEWS 4 新アイテム4種紹介

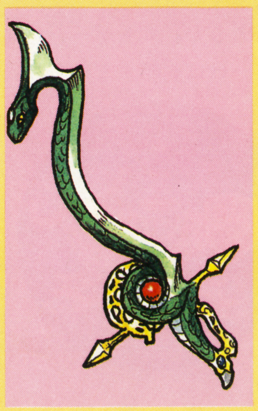


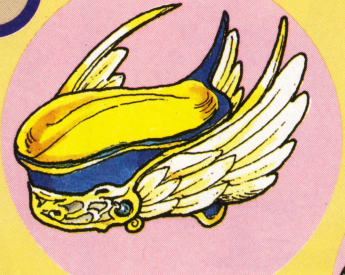
のこぎり刀

⬅ソルジャーブルのような力の強いキャラにしか使いこなせない武器だろう。キレよりパワー優先ってかんじ。

スネークソード

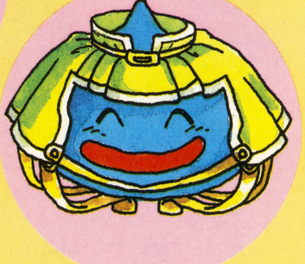
➡全体がヘビのような曲線を描く。ねちっこい攻撃をしそうな武器だ。なにか特殊な効果があるのかもしれない。





風の帽子

⬅いかにも軽そうな防具。魔法使い系や僧侶系でも装備できそう。すばやさにも関係ありそうだね。



スライムの服

➡今回は特定のモンスター専用のアイテムがある。たとえばコレ。たしかにスライム以外じゃ着れない（はずかしいし）。

EX.1 特技を確かめて入れ替え

さて、実際の入れ替え作業はどうやって進めるのだろう。まず1人ずつ入れ替える例を見てみよう。今回は1度に何人でもメンバーチェンジできるから、戦闘が始まってからチーム編成を考えても遅くはない。馬車のなかにいるメンバーの特技を確認して、相手チームと最も相性のよさそうなチームを考えよう。戦闘を開始する前にじっくり検討して最適のチームを組めたと思ったら初めてそこで「たたかう」を選べばいいのだ。もちろん1ターン終わったところで、再度メンバーを替えてもいいぞ。

❶「みる」コマンド選択

⬅とにかく仲間の数は多い。チェンジする前に特技を確かめることを忘れずに。すべてを記憶するのはムリってもんだぞ。

❷誰のを見るか選ぶ

➡「みる」を選ぶとこのウインドウが現われて馬車にいるメンバーの名前が表示される。さて誰の特技をチェックしようか?

❸そのキャラの特技確認

⬅呪文をはじめ、特徴的な攻撃方法が書き込まれている。これから戦う相手との相性をチェックしておこう。

❹さあ入れ替えだ!

➡誰を参加させるかが決まったら、ここで初めて「いれかえ」を選ぶ。2人いっしょにチェンジすることもできるぞ。

EX.2 総入れ替えの実行

今はあんまりピンとこないかもしれないけど、実戦ではきっと「そうがえ」する機会が多くなるだろう。たとえば最初に会った敵が火に弱いパーティで、すぐ次に会った敵が氷に弱い敵だったりしたら、迷わず総とっかえ。今回は3人しか戦闘メンバーがいないから、1人としてムダな攻撃をするわけにはいかないのだ。このコマンドを選ぶと画面左上に表示されていたパラメータ表が消えて、すべてを最初から選ぶかんじ。1人ずつのチェンジよりも、むしろこっちのほうが使いやすいかもね。

❶「そうがえ」コマンド選択

⬅新しく加わった「そうがえ」コマンド。3人の戦闘参加メンバーを、いっきに全員入れ替えることができるのだ。

❷今のメンバーは馬車へ

➡今まで戦闘に参加していたメンバーはすべて馬車に戻り、画面左上に表示されているパラメータ表も消えるのだ。

❸新メンバーを選ぶ

⬅馬車のなかで待機している仲間の一覧表が表示される。白紙の状態から、もう1度3人のメンバーを選びなおそう。

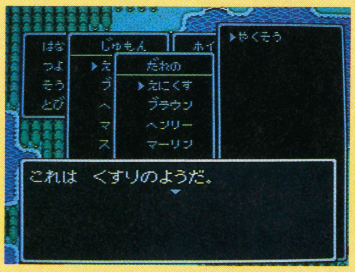
❹総入れ替え完了!

➡これで入れ替えは完了。3人すべてが入れ替わって気分一新。元気いっぱい敵に立ち向かっていこう!

NEWS 5 改訂版インパスは、とっても便利!

宝箱がワナじゃないかどうかを確かめる呪文。それが前作のインパスだった。あんがい不精な人はこの呪文を使わず、運まかせにしたりしてたんじゃないかな。ところが今回のインパスは、アイテムの効果を教えてくれる機能もついて、さらに便利に大変身。かなり利用する機会が増えそうだぞ。前作ではトルネコに渡して鑑定してもらってたわけだけど、今回はそんな商人がいるかどうかもわからないしね。モンスター専用アイテムも登場して、ますますバラエティー豊かなアイテムの鑑定に、絶対必要な呪文なのだ。

⬆前作のインパスなら「しかし、なにもおこらなかった」となるはずだが。



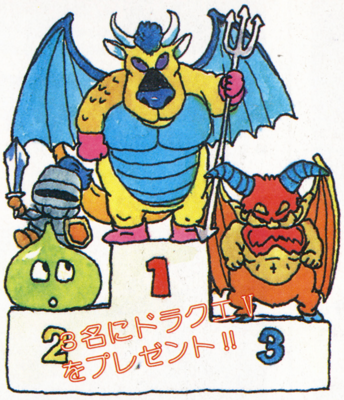
⬆まさか薬草を知らない人はいないだろうけど、こんな感じで効果を教えてくれる。

ドラクエモンスター 格闘技大会 決勝結果発表!!

優勝は関東ブロック代表古川 剛クンのベリアル

ついに大会の王者決定

3000枚におよぶ応募の中から、ついに最強のバーコードモンスターが決定した！ 予選に勝ち残った10体のモンスターを総当たりで戦わせた結果、8勝1敗という成績を残した古川剛クンのベリアルが優勝者の座に輝いた。データは生＝18500、攻＝9200、守＝8500。ＭＡＸではないけど勝利の女神が悪魔ベリアルに微笑んだのかもしれないね。



☆最終結果表

1位	ベリアル	☆関東ブロック	／古川 剛
2位	スライムナイト	☆中国・四国ブロック	／中尾展久
3位	アンクルホーン	☆東北ブロック	／川畑圭一
4位	ドラゴンライダー	☆中部・東海ブロック	／田村将平
5位	ボストロール	☆九州・沖縄ブロック	／山本博己
6位	エビルマージ	☆信越・北陸ブロック	／深井陽介
7位	おおきづち	☆北海道ブロック	／上舘清二
8位	メタルキング	☆近畿ブロック	／大泉尚裕
9位	うずしおキング	☆東京ブロック	／唐戸敏彦
10位	はぐれメタル	☆大阪ブロック	／塩見康弘

決勝大会勝敗表

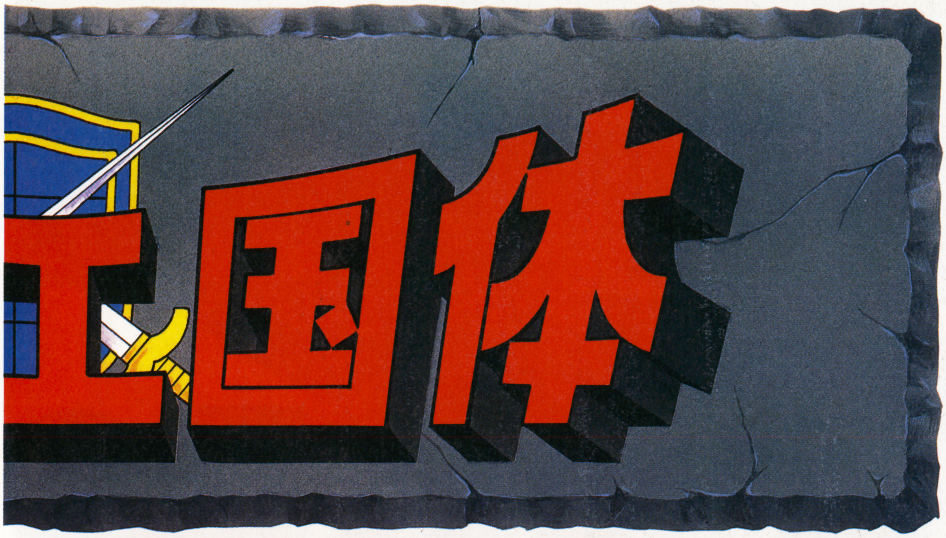
	ドラゴンライダー	おおきづち	うずしおキング	はぐれメタル	メタルキング	ボストロール	エビルマージ	アンクルホーン	スライムナイト	ベリアル	勝	敗
ドラゴンライダー		○	○	○	○	×	×	○	×	×	5	4
おおきづち	×		○	○	○	×	×	○	×	×	4	5
うずしおキング	×	×		○	○	×	×	×	×	×	2	7
はぐれメタル	×	×	×		×	×	×	×	×	×	0	9
メタルキング	×	×	×	○		○	○	×	×	×	3	6
ボストロール	○	○	○	○	×		○	×	×	×	5	4
エビルマージ	○	○	○	○	×	×		○	×	×	5	4
アンクルホーン	×	×	○	○	○	○	×		○	○	6	3
スライムナイト	○	○	○	○	○	○	○	×		×	7	2
ベリアル	○	○	○	○	○	○	○	×	○		8	1

バトル再現①

ミス連発の戦いを制したのは？

優勝したベリアルを激しく攻めたてたのがドラゴンライダー。データはお互いまったく同じで、どちらが勝つかは誰にもわからなかった。戦闘に入ってもミスが多く、攻撃がヒットしても与えられるダメージはほんのわずか。結局24ターン目に、ベリアルがねばり勝ちを奪ったというところ。どちらも勝利に執着していたみたいだね。それにしてもベリアル強し！

 ©エニックス イラスト／杉山真理 ★おしらせ／14号の「ドラクエ国体優勝はダレ」の当選者発表は16号ドラクエワンダーランド内で発表します。



白熱のドラクエ国体の優勝者決まる！長い戦いを勝ち抜いてきたモンスターたち、お疲れサマ。優勝者と、参加者のすべてに暖かい拍手を送ろう!!

白熱の4位決定戦!!

3匹密集した4位を奪ったモンスターは‥‥

優勝者を決める戦いよりも激しかったのが4位決定戦だ。ドラゴンライダー、ボストロール、エビルマージの3体が、それぞれ5勝4敗という同じ成績を残したのだ。この3体でさらに総当たり戦を行った結果、2勝0敗でドラゴンライダーが4位の座を奪った。データは、ドラゴンライダーが生＝18500、攻＝9200、守＝8500。ボストロールは生18500、攻＝9200、守＝8500。エビルマージは生＝18500、攻＝9200、守＝8500。3体とも生命力、攻撃力、守備力の数値はまったく同じ。ドラゴンライダーは、決勝大会で2体に敗れたのだ。それが4位決定戦では勝利をおさめたという、なんと運のいいヤツだ。2体はソートウ悔しがっているだろうね。

バトル再現②

ボストロール VS アンクルホーン

ダメージ少ないながーい試合

4位決定戦で激しい戦いを演じたボストロール。彼にしつこく食い下がったのが、生命力、攻撃力、守備力すべてまったく同じデータを持つアンクルホーンだ。お互い攻撃はヒットするものの、与えられるダメージはほんのわずか。結局32ターンという長い戦いを制したのはアンクルホーンで3位に。敗れたボストロールは4位決定戦さえ落としてしまった、あわれ、ボストロール……。

バトル再現③

アンクルホーン VS スライムナイト

会心の一撃でドラマが生まれた

そしてさらに壮絶だったのは2位のスライムナイトVS3位のアンクルホーン。このカードも、データはまったく同じだった。途中までスライムナイトがジリジリと押していたが、終盤になってあわや、というところでアンクルホーンが会心の一撃を繰り出したのだ。その一撃で、激しい戦いに終止符が！　スライムナイトはKO！　運がすべてを決した1戦だった。

イラスト大賞は金井正幸クン

イキイキとしたモンスターを描いた人に送られるのがイラスト大賞。DQワンダーランドでおなじみ大三名人が厳選し、次の3名が最終選考に残った。東京都／見生俊雄クン、広島県／江口真弓サン、東京都／金井正幸クン。見生クンと江口サンはリアルに描いたが、金井クンは個性的な絵で対抗。「女の子にあげたいなあ……」という名人だったが、結局個性で大賞は金井クンに決定！

金井クンにもドラクエⅤを進呈!!

今までのストII攻略はすべて間違っていた!!

ストIIの

我々の求めてやまない

粋とは

勝ち負けを超越した美しき戦い方だ！

ビショップ **粋道 小峯**

攻略記事に書いてある必勝法のなかには、感心しない戦法も少なくない。小足払いや小パンチの連打とか、投げハメとか、対戦相手を不愉快にさせる戦法 がいい例だ。100円を投入するアーケード版ならともかく、SFCの『ストII』で、そんないじましい手を使ってまで勝つ必要があるだろうか？　どうせ戦うなら、正々堂々と戦ったほうが楽しいはず。「なにがなんでも勝ちゃあいいんだ」という勝利至上

©CAPCOM　イラスト／かんなたかし　Photo／PPS

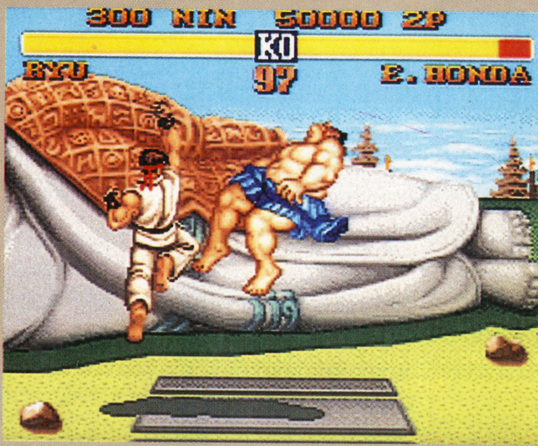
粋 いき

ストⅡ究極の美学

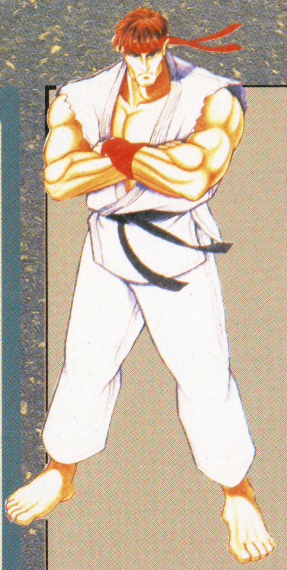
『ストⅡ』全盛の今、たくさんの必勝マニュアルが氾濫し、〝必勝パターン〟だの〝ハメ技〟だのといった安易な攻略法が多くのプレイヤーの間に浸透している。だがハッキリ言って、そんな画一化された戦い方にはこれっぽっちの価値もない。むしろそんなものは恥ずべき戦い方だ。真の『ストⅡ』プレイヤーに求められるのは、対戦相手はもちろん、ギャラリーさえもうならせる、〝粋〟な戦い方なのだ！

主義的な考え方は、もはや捨てるべきなのだ。

そこで提案したいのが〝粋〟な戦い方だ。粋な戦い方とは、「フェアな精神」「いさぎよさ」「カッコよさ」を大切にした戦い方で、スポーツや武道に通じるものがある。常にフェアを心がけ、勝利そのものよりも、戦いぶりや勝ちっぷり（負けっぷり）のよさに価値を見いだす……それが〝粋〟の心だ。たとえば相手がピヨピヨ状態のとき、ここぞとばかりに連続攻撃を食らわすのではなく、もとに戻るのを待つか、小パンチ1発で目をさましてやるフェアな気持ち。「とどめは絶対に必殺技で決める」というカッコよさへのこだわり。負けた時に「あそこで昇龍拳が出てたらなあ…」などという言い訳を絶対にしない潔さ……。こうした〝粋〟の心を胸に戦えば、自然と戦いがクリーンで見応えのあるものとなり、対戦者間にすがすがしい心の交流が生まれる。そればかりか、試合を見ているギャラリーにも、興奮と感動をあたえることができるようになる。〝粋〟の目ざすものは、勝ち負けを超越した「魅せる戦い」でもあるのだ。とにかく、これからの『ストⅡ』対戦は、〝粋〟でなくちゃいかんぜ！



粋に生き、粋に逝く まさしく粋道こそ戦いの神髄



リュウ　昇龍拳を極めてこそ粋の中の粋

白い胴着を身にまとい、赤いはちまきキリリと締める。まさにリュウこそストII一の粋なお兄さんであろう。そんなリュウを操るのであるなら、チマチマ、セコセコと戦ってはいけない。ギャラリーや対戦者に魅せるプレイを心掛けること。昇龍拳は相手をギリギリまで引き付けてから撃つ、通称千点昇龍拳以外は使わない。そして飛び蹴りアッパー昇龍拳や起き上がりざま昇龍拳など、正統的で難度の高い技をサラリとやってのける。対戦者は思わず「よくやった、オレとは器が違うわい、がはは」となるのである。うむ、こりゃ粋だ。

粋だねえ！

⬆相手の後方に回り込むように飛び、強キック、アッパー、昇龍拳をぶち込むスーパーテク！

千点昇龍拳

⬅難度は高いがダメージも高い。引き付けて放て！

飛び蹴りアパ昇

不粋　小足払いは使うな

シャカシャカとしゃがみ弱キックを連打し、防御するとポイッと投げてくる、いわゆるハメ投げ。なにアレ。ゲーム覚えたての小僧でもできるぞ。あと、ジャンプキックから、着地でいきなり投げてくるのも美しくない。不粋の極みだ。

⬅そんなにまでして勝ちたいのか。んん？

ケン　不粋　染め金髪は粋じゃない

やっぱり金髪に染めちゃいけないでしょう。まゆげ黒いしさ。それだけでもうダメ、不粋、野暮！　まあどうしてもケンで、と言うなら波動拳、竜巻旋風脚、昇龍拳の強でドカーンと勝て！　小さなことにはこだわるな！

➡小技なんか絶対に使うな。何が何でも必殺技で決める！　なら許す。

それゆけ!! 粋道くん

粋道の心得　その1

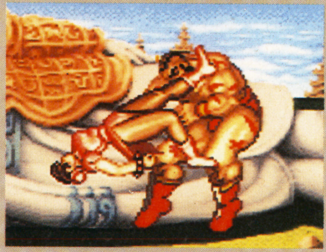
相手がピヨッているときには攻撃をせずに、回復するまで待ってやるのが粋である。

春麗　ピンク色なら何やっても粋なのだ

やっぱり春麗なら、こう小股のきれあがった、いなせな姉さんであるべきだ。いや、あってほしい。ということはアレしかないでしょ。

そう、同キャラ対戦コマンドを入力して、ピンク春麗で戦うのだぁ！　CAPCOMと表示されたときに✚下Ⓡ上ⓁⓎⒷⓍⒶとかいう、例のアレね。おお、これだけで粋だぁ！　粋すぎる！

戦い方については、あまりどーこー言うまい。普段は使えないスピニングバードキックでとどめなんて、ワリと粋だ。



⬅垂直ジャンプから強キックで攻撃。敵の攻撃を軽くいなして蹴りを当てる……なんてなかなか粋だよねぇ。

➡スピニングバードキックでとどめ。これ、簡単なようでじつはすごく難しかったりする。きまるととっても粋だ。

不粋
ハメ投げするな

ジャンプ中キックで相手のふところに飛び込み、着地と同時に投げちゃうのは、どうもいただけない。また、しゃがみ中キックを当ててすぐ投げてしまうのも不粋。そんなのはメガネかけてて、ちょっと小太りか痩せすぎでアニメのTシャツを好んで着てるお兄さんにでも、させときなさい(そこまで言うかぁ?)。

⬅しゃがみ中キックからの投げは、なかなか返せない。

不粋
相撲取りは飛ぶな

やっぱり、相撲取りの意地を粋に見せてほしい。ピョンピョンと身軽な動きの本田は、なんかヘンだ。あとジャンプ中キックのフライングスモウプレスとジャンプ弱キックの百貫落としも解せん。二子山理事長が見たら失神するぞ。使うな。

キック系の技は、ケハヤ相撲ということで、使ってもいいが多用はするな。

⬅プロレスじゃないんだからさ……不粋だねぇ。

本田は相撲取りである。お相撲さんであるなら、やはり俵投げや張り手で勝ち進んでほしい。もし相手に転ばされたり、本田のステージで土俵をわるようなことがあれば、いさぎよくコントローラから手を離すべきだ。でも、そんなこと決めてたらまず勝てないが。いや、勝った負けたが問題ではないのだ。要するに、いかに粋に戦うかが重要なのである！

⬆相手のまわしをムンズとつかみ、土俵外へ投げ飛ばす。さすが相撲取り。美しいじゃないですか。

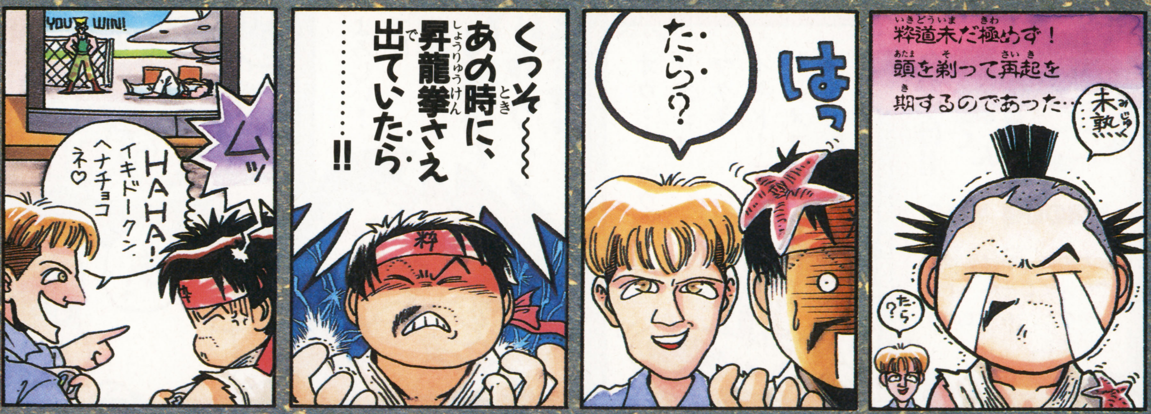
⬆スーパー頭突きはなるべく相手と接近して出す。相撲協会推薦の技。

国技の意地を見せつけろ！　E・本田

それゆけ!! 粋道くん

粋道の心得 その2

「昇龍拳が出ていたら」「波動拳ができれば」等〜たら、〜ればの言い訳は不粋の極みである。



ガイル　待ってるガイルはサルでもできる

流れるような動きのガイルこそ、まさに粋。本当に強いガイルは、1か所に留まらず、絶えず相手との間合いを計算しながら、攻撃し続けているのだ。また、敵がピヨッていなくとも、3段攻撃を決められること。おお！　粋だ。

➡よく見ると、腕の組み方がバックドロップ。ちょっと残念。

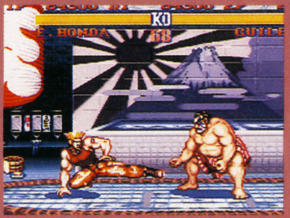
➡この3段攻撃は、敵がピヨってないときにきめよう。

⬅ピヨっている敵にきめても、当たり前すぎだ。

➡ああ、どうだいこの流れるような動き。ホレボレするねぇ、キショウめ。

不粋　待つな!!

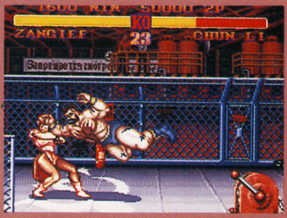
しゃがんで中キックをサカサカと出し、敵が飛んできたらサマーソルト。何もしてこないならソニックブーム。おサルでも覚えられそうなパターン的戦い。こりゃ不粋すぎる。たとえそんなんで勝っても「さすがガイルは強いや」なんて言われるのがオチ。ガイルで粋に戦うなら、待たない、ハメない、離れない！



⬅待ってるヤツには、唾でもかけてやるか？　ペッ。

不粋　連続スクリューで相手をハメるな

1度スクリューがきまると、その後ボディプレスから足払い、またスクリューってな具合いにハメるやからがいる。パターン化した戦いは不粋だぞ。スクリューをかけたら、1歩下がって「さぁ来い、起きろ！」くらい言ってほしいものだ。



⬅そんな戦いは見ててもおもしろくない。あーあぁ。

⬆垂直ジャンプして✚ボタンの上とパンチボタン。

ザンギエフなら、まず立ちスクリュー。立ったままスクリューパイルドライバーをかける大技であり、あの吸い込みは見てて気持ちがいい。あと、普段使う機会がないヘッドバットでとどめをさすのも粋。ザンギエフは、不粋な技が少ないキャラだな。

⬆相手の攻撃を鬼のように見切って接近。こりゃ難しい！

⬆相手の攻撃が戻ったスキに、スクリューコマンドを入力！

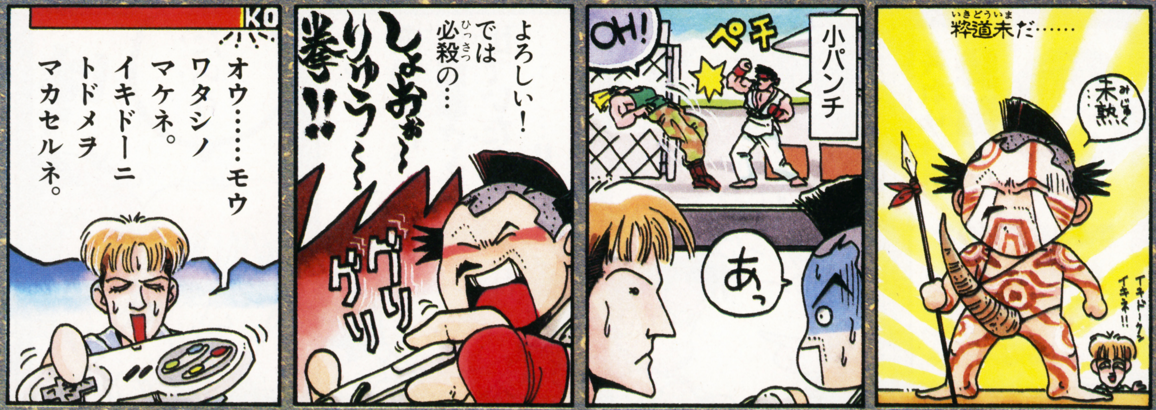
⬆ガッチリとキャッチ。愛の回転ジャストミート！　回せ回せ！

存在そのものが粋なレスラー　ザンギエフ

それゆけ!! 粋道くん

粋道の心得　その3

とどめの一撃は必殺技でキメてこそ粋。小パンチなど、もってのほかである。



不粋者　懲らしめたいけど負けたくない　そこでついつい　小足払い

粋道小峯

不粋なふたり

ブランカ　野蛮人は胸板たたいて吠えてろ

だいたい電気を発電できることじたい、合点がいかない。納得できない！　格闘なんだからさ、もっとそれらしくして欲しいもんだ。だいたい、ブランカはしゃがみ強キックからして失礼だ。相手に背を向けて攻撃するとはなにごとだ。礼に始まり、礼に終わる日本の武道精神に反するってもんだ。野蛮人に粋を求めないこと。

⬆電気はないだろ。あ、でもよく考えたら、波動拳もソニックブームも納得いかんぞ。

⬆ヨガファイヤーで飛ばして中キックで撃墜。パターン化された戦いそのもの。ああヤダ。

ダルシムは粋に戦えません。つまり、使っちゃダメです。終わり。終わっちゃダメか。だってさ、離れた所からヨガファイヤー撃ってくるし、手足は伸びるし、どないせいっちゅーんじゃ。こいつと戦って負けると、絶対に納得できないんだよな。粋とはまったく無縁の人でしょ。

お前はとっととインドに帰っちまえ　ダルシム

粋なオプション

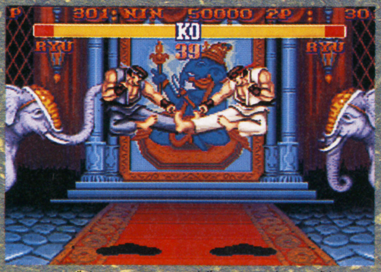
右の写真はリュウの粋なオプション例である。そう、弱キックがありません。みなさんもう、おわかりですね。しゃがみ弱キックが使えないわけです。なに？　これじゃ不便だと？　こまかいことガタガタぬかすな。これが粋なの！

⬅本田だったらキックを全部なくしちゃってもいいだろう。

粋道とは結局何なのか？

結論からいうと、たんなる不便である。賢明な読者なら、しないほうが無難でしょう。なんちて、これじゃこの記事の意味がありませんね。結局、粋とは本人に何かしらのポリシーがあれば、それはもう粋になってしまうんです。ハメ技はしないとか、パターン通り戦わないとか。ただ勝てばいいのではなく、いかに戦うか。勝ってなおかつ相手に好かれることが重要です。

⬇勝つためだけの、手段を選ばないあさましい戦いは、対戦相手にすごく嫌われる。



⬆しかし逆にそんなズル技ばかり使い、嫌われ者街道を突っ走るってのも、粋なのかも。

F1 CIRCUS POWERED BY TEAM LOTUS
TEAM LOTUS
Nichibutsuは1992年F-1世界選手権・全戦においてチームロータスをスポンサードします
Nichibutsu with Team Lotus
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパー エフワン サーカス
SUPER F1 CIRCUS™
好評発売中 価格 8,800円（外税）
スーパーファミコン
© 1992 Nihon Bussan Co. Ltd. Team Lotus Ltd.
TAMIYA
F1サーカスへようこそ
Nichibutsu
日本物産株式会社
本　　　社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号 〒530
東京事業所 東京都港区六本木3丁目4番7号 KY六本木ビル2F 〒106
ユーザーサポート (06)353-5353
月〜金 AM9:00〜12:00 PM1:00〜6:00

F1 GAME THE GREAT BATTLE

出そろったF1ゲームを徹底比較

'92後期F1ゲーム・シーンを総チェック!

後半戦を迎えタイトル争いが激化してきた今シーズンのF1。一方ゲーム界のF1シーンも強力な新作の参入で、混戦をきわめてきた。各ゲームのポテンシャルを総点検し後半戦を占ってみたい。

MARUKATSU F1 NEWS FLASH

相次ぐ優勝 マンセル、チャンプ王手

イギリスGPが終わった時点の成績は右の表の通り。今季序盤から飛ばし続けたマンセル＝ウイリアムズが、圧倒的な強さを誇っている。彼らの独走を止めるべきマクラーレンの不振は予想以上に長引き、逆にマシンの熟成が進むベネトンの活躍が一際光りだした。セカンドグループではロータスの快進撃が見逃せない。残り7戦は両ランキングとも2位以下が面白くなりそうだ。

■ドライバーズポイント

順位	ドライバー名	南アフリカ	メキシコ	ブラジル	スペイン	サンマリノ	モナコ	カナダ	フランス	イギリス	ドイツ	ハンガリー	ベルギー	イタリア	ポルトガル	日本	オーストラリア	総合得点
1	N・マンセル	10	10	10	10	10	6		10	10								76
2	R・パトレーゼ	6	6	6		6	4		6	6								40
3	M・シューマッハ	3	4	4	6		3	6		3								29
4	G・ベルガー	2	3		3			10		2								20
5	A・セナ	4				4	10											18
6	M・ブランドル					3	2		4	4								13
7	J・アレジ			3	4			4										11
8	M・アルボレート			1	2	2												5
8	M・ハッキネン		1						3	1								5
10	A・デ・チェザリス		2					2										4
11	K・ベンドリンガー							3										3
11	E・コマス							1	2									3

(13位以下は省略)

■コンストラクターズポイント

順位	コンストラクター名	総合得点
1	ウイリアムズ	116
2	ベネトン	42
3	マクラーレン	38
4	フェラーリ	13
5	ロータス	7
6	フットワーク	5
7	ティレル	4
8	マーチ	3
8	リジェ	3
10	ダラーラ	2
11	ヴェンチュリ	1

photo提供／宮田正和・島田直明

F1ゲーム代表作6本

ドライブ・フィール総合チェックリスト

全7項目

実際のF1をシミュレートしたもの、F1を感じさせるものを取り混ぜ、全6ゲームを総合チェックしてみた。新作の高性能化には目を見張るものがあるぞ。

このページの見かた

各項目は10点満点、表組内はA～Cの3段階(＋α)で評価してある(特Aが最高)。『鈴木亜久里…』『スーパーＦＩサーカス』の２本は、この結果をもとに後のページで詳しく解説。他ゲームの記事もあるぞ。

鈴木亜久里のF-1スーパードライビング

SFC
ロジーク
発売中
→P42
￥8,800

スーパーF1サーカス

SFC
日本物産
7月24日発売
→P44
￥8,800

基本的ゲームスペック

画面タイプ、対戦の可否、周回数設定、出走台数による比較。点数はその設定のしかたを評価したもので、出走台数の多さ、対戦の可否とは直接関係ない。ゲーム設定の魅力度と考えてＯＫだ。

鈴木亜久里のF-1スーパードライビング

画面タイプ	3D	対戦プレイ	可
周回数設定	固定	出走台数	16

対戦プレイという大きなアドバンテージを持ち、さらにセッティング機能やリアルなドライブフィールまで一分のスキもない充実ぶりだ。 **7**

スーパーF1サーカス

画面タイプ	２Ｄ	対戦プレイ	不可
周回数設定	可変	出走台数	18

２Ｄタイプの老舗ゲームだけありシステムも練り込まれている。ラウンド順を設定できるなど、自由度の高さも魅力。出走台数も多い。 **8**

コース・レイアウト

収録コース数、そのリアル感でチェック。コース選択のセンス、路面状況選択の有無、オリジナルコースの出来も評価に加えた。

鈴木亜久里のF-1スーパードライビング

コース数	18	リアル感	A

１Ｐ、２Ｐにかかわらずうまく３Ｄ表現されているし、背景もリアル。さらに亜久里のコース解説が充実しているのがうれしい。 **8**

スーパーF1サーカス

コース数	20	リアル感	A

南アフリカを含んだ豊富なコース設定。回転機能を駆使し実物に近いコーナーを再現してある。４種のウェザーセレクトも魅力。 **7**

セッティング

セッティング項目数とセッティング変更による効果の変化が評価ポイント。効果の変化はあくまで感覚的に判断した。

鈴木亜久里のF-1スーパードライビング

項目数	11	効果	A

なんと11項目という細かさでマニアでも考えこむことまちがいなし。ただし初心者でも亜久里セットを選べば簡単にセッティングできる。 **9**

スーパーF1サーカス

項目数	9	効果	A

項目は過不足なく、設定変更後の変化も走りに確実に現われる。レース中に交換タイヤを選択できるシステムも本物ぽくていい。 **8**

ドライビング

ＦＩマシンの走りをどれだけ体感させてくれるかがポイント。Ｇ感とは、マシンにかかる加速感、横向きの力の評価。

鈴木亜久里のF-1スーパードライビング

スピード感	A	G感	B

加速やスピード感は抜群。ただしコーナリングでマシンがドリフトしやすいのが玉にキズ。もしかして本物よりも難しい(?) **7**

スーパーF1サーカス

スピード感	A'	G感	B

２Ｄタイプの中ではスピード、Ｇともによく再現できている。ただしタイトコーナーで画面がギクシャクすることがあるのはマイナス。 **6**

演出・臨場感

グラフィック、サウンドの完成度をチェック。ドライバー名、チーム名などが実名かどうかもポイントに加えた。

鈴木亜久里のF-1スーパードライビング

グラフィック	A'	サウンド	B'

亜久里のアップをとりいれたデモ画面はなかなか凝っている。またリアル指向のセッティング画面やレース画面は感動モノだ。 **8**

スーパーF1サーカス

グラフィック	C	サウンド	A'

グラフィックはもう少し頑張ってもらいたかった。サウンドは好みの問題もあると思うが、出来のいいほう。演出より走りというタイプ。 **6**

トッツキやすさ

ＦＩにくわしくない人、ゲームにくわしくない人でもすぐに楽しめるかがポイント。ゲームはオタクだけのものではない。

鈴木亜久里のF-1スーパードライビング

セッティングはともかくドライビングはキツイ！ 特にスピードを保ったままでコーナリングは至難の技。しかしマスターすれば長く楽しめるぞ。手ごたえのあるＲＣＧをお探しの上級者にオススメしたい。 **4**

スーパーF1サーカス

シフトをオートマにすれば、だれでも簡単にスピーディーな走りを楽しめる。ただしワールドチャンピオンを狙うとなると、コースごとのシビアなセッティングが要求され、初心者にはツライ部分があるかも。 **7**

バトル興奮度

他のマシンとのバトル性がどれだけ追求されているかの評価。接近戦でのリアル感、臨場感、操作フィーリングなどをチェック。

鈴木亜久里のF-1スーパードライビング

一瞬のミスが命取りになるバトルは大迫力。他のマシンとぶつかると即スピンというシビアさもいい。しいていえば後ろから迫るライバルを確認できないのが難点か。これがあれば興奮度もグンとアップしそう。 **8**

スーパーF1サーカス

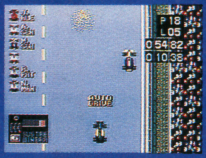
17台のライバルマシンそれぞれが独自に走り、緊迫した展開が見られる。オーバーテイクボタンも装備されバトル要素は強い。後方からの接近車、クラッシュ発生の表示がもっとわかりやすいといいのだが。 **8**

MARUKATSU F1 NEWS FLASH

マンセル独走。この勢いでゲームにも!?

7月12日、シルバーストーン・サーキットで行なわれたイギリスＧＰは、マンセルの母国ＧＰ５連覇で幕を閉じた。２位はもちろんパトレーゼ。ウイリアムズの独走を止めるべきセナは４位走行中にリタイア。破竹の勢いを誇るマンセルおじさんだけど、セナ、亜久里たちに続いて、どこかのメーカーがマンセルと契約したレースゲームを発表する動きがあるみたい。

F1サーカススペシャル



PC
日本物産
発売中
→P45
¥7,900

画面タイプ	2D	対戦プレイ	不可
周回数設定	可変	出走台数	20

シリーズ集大成的CD－ROM。SFC版同様、老舗ゲームらしい練り込まれたシステムになっている。レース用語の辞書モードもあり。 **8**

コース数	20	リアル感	B

SFC版同様、南アフリカを含む20コースを収録。ただしSFC版とは違いコーナーのRなどは直線的な感じ。雰囲気はよく出ているが。 **6**

項目数	9	効果	A

前後のウイング、キャンバーを含む9項目を設定。チームによってはアクティブサスも使える。3種類のプログラムセッティングも用意。 **8**

スピード感	A'	G感	B

スクロールスピードの調節機能がついているだけあり体感スピードは速い。Gは2D形式でコーナーがゆるいだけに、あまり感じられない。 **6**

グラフィック	B	サウンド	特A

豊富な実写画面は魅力的だが、プレー画面でも凝ってもらいたかった。サウンドはピカイチ。生収録のエキゾーストノートがうれしい。 **7**

2Dというオーソドックスなスタイルだけにトッツキやすい。しかしSFC版同様、勝とうと思うとなかなかタイヘン。初心者は付属のディクショナリーモードを活用して、用語や理論などを勉強するといいかも。 **6**

上手くなればなるほど白熱したバトルが楽しめる。コーナー前でのブレーキング合戦、ラインどりの妙などが攻略のカギ。ただし、コース全体が表示されないのは戦略上ツライ。後ろが見えないのも減点。 **7**

アイルトン・セナ スーパーモナコGPII

MD
セガ
発売中
→P47
¥7,800

画面タイプ	3D	対戦プレイ	不可
周回数設定	固定	出走台数	16

セッティングに頼らずドライビングに徹した設定がこのゲームの魅力。シフト、アクセル、ブレーキ、ハンドル操作だけが命。 **8**

コース数	19	リアル感	A

アップダウンや幅の違いなども再現され、リアル感満点。セナが設計した3コースも魅力的だ。レインコンディションも新設された。 **8**

項目数	1	効果	A

セッティング項目はシフトのみ。4速AT、5速MT、7速MTの3種から選択する。勝とうと思ったら7速マニュアルしかない。 **6**

スピード感	特A	G感	A'

スピード感はダントツ。グリップの強い（スピンしない）設定なので、そのぶんよけいにGっぽさも感じられる。これぞF1の世界。 **9**

グラフィック	A'	サウンド	B

セナの実写取り込みをはじめグラフィックの完成度は高い。マシンカラーが2種類だけなのがくやまれる。サウンドは好みが分かれそう。 **9**

セッティングがギアの選択だけなので、初心者にも楽。さらにチャンピオンシップモードにビギナー用、マスター用の難易度設定がついているのもうれしい。4速ATシフトでもけっこう楽しめるぞ。 **8**

視点がドライバーズアイなのでバトル感覚はリアルそのもの。大型バックミラーで後方視界も映し出され、抜こうとするマシンをブロックすることも可能だ。接触時に自分側ばかり壊れるような気もするが…。 **9**

F1 GRAND PRIX

SFC
ビデオシステム
発売中
¥9,700

画面タイプ	2D	対戦プレイ	不可
周回数設定	可変	出走台数	26

全チーム、全ドライバーが実名で登場するだけあり、出走台数も実際と同じ26台の設定。イージー、ノーマル、ハードの難易度設定もある。 **7**

コース数	16	リアル感	C

昨年のラウンドをもとにした16コースを収録。回転機能を駆使しているが、リアル感はちょっと乏しい感じ。角ばったコーナーも気になる。 **6**

項目数	7	効果	C

川合ちゃんそっくりのピットレポーターが登場し、各セッティングを解説してくれる。しかしセッティングは走りにあまり反映されない。 **6**

スピード感	C	G感	C

サーキットの大きさを含めてスピード感には乏しい。マシンがダンゴ状態になったときにゲーム全体がスローダウンするのもマイナス点。 **4**

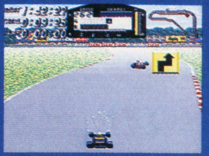
グラフィック	B	サウンド	B

これだけ公認をとりつけているのだから、演出面でももう少し工夫が欲しかった。BGMが18曲も用意されているのはスゴイけど…。 **6**

セッティングがほとんど気にならないゲームなので、その意味ではトッツキやすい。難易度設定もできるので、初心者でもある程度は勝てるはず。オタッキーな人はドライバー、チームの実名部分を楽しもう。 **8**

マシンが増えると処理が重くなるのが残念。こうなるとバトルどころではなくなってしまうからだ。このゲームではフリー走行モードで1台を相手に戦うのがいい。セナ対プロストの一騎討ちとか再現してみては。 **6**

エキゾースト・ヒート



SFC
セタ
発売中
¥8,900(込)

画面タイプ	3D	対戦プレイ	不可
周回数設定	固定	出走台数	8

SFCの回転機能を活かした独特の3D画面や華やかなライバルマシンのグラフィックが素晴らしい。次回作が待たれる。 **6**

コース数	18	リアル感	B

回転機能の平面的な処理はしかたのないところ。だがリアリティより迫力を選んだのは正解。ピットイン時の画面の切りかわりに注目！ **7**

項目数	10	効果	B

多少のちがいではドライビングにあまり変化はないが、レースの賞金でパーツを買い求めてパワーアップするシステムはおもしろい。 **6**

スピード感	A'	G感	A

スピード感はあるが、マシンが4台画面に出ると処理が重くなり操作しづらくなることも。マシンへの抵抗は横Gだけにしてほしかった。 **7**

グラフィック	B	サウンド	C

背景の美しさはなかなか。セッティング画面も非常に緻密でよい。ただしモーターのようなエンジン音だけはいただけない。 **8**

シケインをショートカットしたほうが速い場合もある！　というラフな操作性を誇り(？)まさにゴーカートなみのイージードライビングが可能だ。それがゲームとしての楽しみを生んでいるのだけどね。 **9**

ライバルとぶつかったダメージがパラメータに表示され、修理しないと賞金にひびくから緊張してしまう。さらにわざとぶつけてくるヤツもいるのだ。いわゆるルール無用のおもしろさ、といったところか。 **8**

MARUKATSU F1 NEWS FLASH

日本人ドライバー2人の走りにも注目だ!

イギリスGPから、ステア位置などを変更した自分用のマシンを得た鈴木亜久里。調整が完全に取れていないステアの重いままのマシンだったが、それでも結果は12位完走。後半戦は勢いを上げてきそうだ。一方ルーキー片山右京は、16位という好ポジションからのスタートだったが途中でリタイア。しかしカナダGPでは5位入賞目前まで迫っただけに後半に期待したい。

鈴木亜久里のF-1スーパードライビング

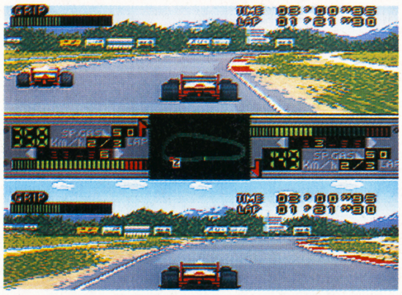
SFC	ロジーク	¥8,800	発売中	RCG	8M

鈴木亜久里のアドバイスをもとにつくられたシミュレーション性の強さが魅力。もちろん対戦プレイは120%の手ごたえをお約束だ。

ドライブ・フィール結果			
		ドライビング	7
ゲームスペック	7	演出・臨場感	8
コース・レイアウト	8	トッツキやすさ	4
セッティング	9	バトル興奮度	8

SFC F1ゲーム初の上下2分割対戦モード搭載だぜ!!

さすがに現役バリバリのＦ１パイロット鈴木亜久里のチェックを受けただけあって、操作は非常にシビア！　さらにセッティング効果もじつにリアル！　またＳＦＣのＦ１ゲームとしては初めて上下２分割画面による２Ｐ対戦が可能だが、これは最高に楽しいぞ！



⬅白熱の2P対戦。互いにぶつけあってクラッシュ！　なんてことも。

レースモードは３種類

▶2P対戦

まさに１対１のタイマンバトル。同じセッティングならウデのちがいもわかるから、うかうかしていられないぞ。

◀VS亜久里

本物のＦ１マシンにさわれないかわいそうなボクら。ならばゲームで亜久里を打ち負かしてやろうじゃん。

▶チャンピオンシップ

全16戦で高成績を残しながら戦い抜くのは至難の技。はたして何回表彰台に上がれるだろうか。

マルチメニューも見逃せない

天気の変化もあり

⬅天気は５種類用意されていて途中で変化することもある。天気予報は要チェックだ。

亜久里のコース解説

➡亜久里が直々に各コースの特徴とセッティングのコツを伝授してくれる。参考になるぞ。

テクニカルレクチャー 11

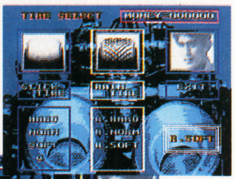
全11ポイントのマルチなセッティング機能はこうして使いこなせ!!

なにしろ11項目もある上、セッティングの結果は正確にドライビングに影響する。自信のない人は亜久里のコースアドバイスに従おう。

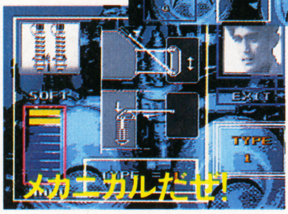
オススメは亜久里セットだ

⬅対戦とVS亜久里モードなら亜久里セットを選ぶだけで最適のマシンに仕上がる。

タイヤは7種類



⬆ドライ用レイン用で合計7種類もあるのだ。



➡リアサスのセッティング画面。このハイパーなグラフィックにご注目！

MARUKATSU F1 NEWS FLASH

突っ込み屋シューマッハ、母国GPで再過熱!?

ドライバー間の遺恨話は尽きないが、このところ突っ込みすぎてヒンシュクを買っているのがベネトンのシューマッハ。フランスＧＰの１ヒート目でセナを０周リタイアに追い込み、お小言頂戴したと思ったら、２ヒート目にまたまた他車に引っかけ自らがリタイア。イギリスＧＰでも同様の接触を起こしている。次のホッケンハイムは母国でのＧＰだけに余計に熱くなりそう…。

テクニカルレクチャー 21 マシンの挙動は超シビア 繊細なドライビングが要求されるのだ!!

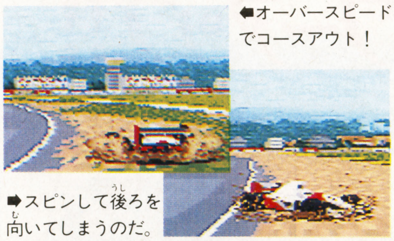
いかにコーナーでコースアウトしないかがポイント。ある程度はドリフト（横すべり）走行できるがオーバースピードは禁物。コーナー直前では必ずブレーキングをすること。さらにタイヤ交換も重要だ。

オーバーテイクはインからよ

⬅ライバルを抜くのはインからのほうが安全で確実だ。

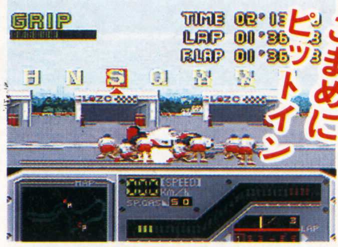
はたしてキミは亜久里を超えることができるか!!

スピンは大きなタイムロス



⬅オーバースピードでコースアウト！

➡スピンして後ろを向いてしまうのだ。



こまめにピットイン

➡マシンの挙動がおかしくなったらピットでタイヤ交換だ。

MARUKATSU GP

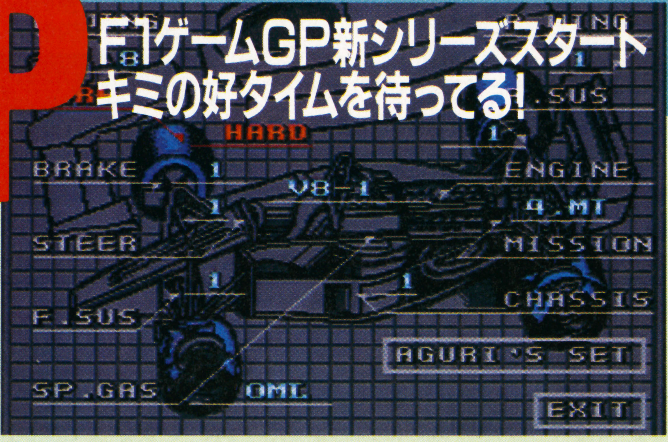
F1ゲームGP新シリーズスタート キミの好タイムを待ってる!

鈴木亜久里カップ開催!!

LAP RECORDS

ROUND 15

	NAME	TIME
1	AGURI	01'16"51
2	AGURI	01'36"04
3	-------	10'00"00
4	-------	10'00"00
5	-------	10'00"00
6	-------	10'00"00
7	-------	10'00"00
8	-------	10'00"00



㊙主催の好評ゲーム大会。今度はこの、亜久里監修のＦＩレースがホームコースになるぞ。今回は、大会内容の発表だ。応募受け付けは、次号からスタート。次号に付くエントリー用紙に記入して応募してもらうのがレギュレーションだから注意しよう。今回の大会賞品は、ロジークの協賛で亜久里サイン入りＦＩグッズもいっぱい用意したぞ。次号まで、まずはテクに磨きをかけておこうぜ。走りやすく、速いセッティングポイントを見つけておくことも大切だ。微妙なセッティング変更で、タイムが大きく変わるのだぞ。

REGULATION

- コース：第15戦、鈴鹿
- モード：プラクティスモード
- セッティング：FREE

鈴鹿サーキットで走ったキミのベストラップを募集する！　後は、スペシャルガソリンを使うも、どんなセッティングにするも自由。とにかく速く、走り抜け！

GRAND PRIXスケジュール

- 募集開始は16号から。16号のエントリー用紙にキミのセッティングを記入して、ベストラップの写真を同封して応募してください。
- ９月10日が締め切り。締め切り後の応募はレギュレーション違反だぞ。17号で、途中結果を発表。
- 最終結果発表は19号。今のところ、１分10秒前後が予測トップタイムだが…。

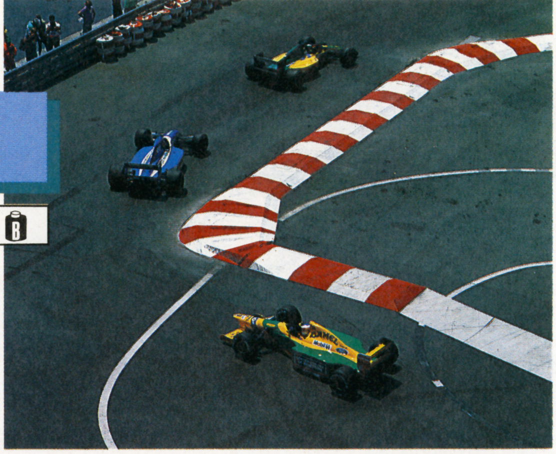
©1992 G・AMUSEMENTS CO.,LTD. ©A company co.,ltd. Licensed by FOCA to FUJI Television 1992

MARUKATSU F1 NEWS FLASH

レギュレーション改正でF1ゲームも変わる?

ＦＩＳＡが発令したレギュレーションの改正案により、来年からはタイヤ交換が義務づけられるほか、タイヤ幅、ボディ幅の削減、リヤウイングの高さを50ミリ下げるなど、さまざまな変更が加えられる見込み。また赤旗中断時のペースカー導入に関しては、イギリスＧＰからすでに実施されている（そういう事態はなかったが）。F1ゲームもこれに合わせて変わっていくのかな？

スーパーF1サーカス



SFC	日本物産	¥8,800	7月24日発売	RCG	8M	B

老舗のレースゲーム『F1サーカス』が、ついにスーパーファミコンに登場。回転機能を活かしたリアルなコーナリングがスゴイ！

ドライブ・フィール結果

		ドライビング	6
ゲームスペック	8	演出・臨場感	6
コース・レイアウト	7	トッツキやすさ	7
セッテイング	8	バトル興奮度	8

2Dレースゲームの老舗がSFCでパワーアップ!!

セッティングのシビアさ、高速スクロール感が売りだった『F1サーカス』シリーズ。今回のスーパーファミコン版ではこのふたつの特徴のほか、回転機能によるリアルなコーナリング要素も加わった。プレイモードは17ラウンドを戦うチャンピオンシップの他、スポットエントリー、タイムアタックなど豊富。タイムアタックモードではスクロールスピードを上げることもできる。見下ろし画面型ということだけで敬遠してきたユーザーも、このスペックなら大満足まちがいなしだ。

全17ラウンドを戦い抜く

サーキットは20種

➡収録サーキットは20種。チャンピオンシップモードではラウンド順を自由に決めてプレーできる。

最初は弱い

⬅最初は弱小チームからスタート。成績がよければラウンド途中で移籍の話が持ち上がる。

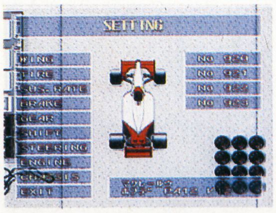
リアルなコーナリング

➡モナコのローズヘアピンもこの通りバッチリ再現。同じヘアピンでも各コースごとに微妙にRが変わっているぞ。

テクニカル レクチャー 1

セッティングは全9項目 ベストポイントを探し出せ!

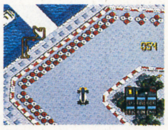
マシンのセッティングが不完全では絶対に上位には食い込めない。実際のF1同様、フリー走行とセッティングを繰り返しベストの状態に持っていこう。基本は下で解説する2パターンだ。



⬅シャーシは型番が上がるほどダウンフォースが強い。

テクニカル・セッテイング

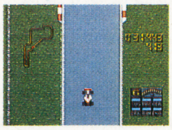
ウイングを立てタイヤは柔らかめを選んでグリップをかせぐ。サスは柔らかめに。モナコ、カナダなどコーナーの多いサーキット向き。



ウイング	70°
タイヤ	DRY D
サス	S.SOFT
ブレーキ	NORMAL
ギア	S. SLOW
ステアリング	QUICK
エンジン	SPEC 3
シャーシ	922

ハイスピード・セッティング

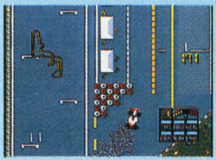
ウイングは寝かせてタイヤは硬め。ギアはもちろん高速重視型。ドイツ、イタリアなど、ストレートの長い高速サーキット向き。



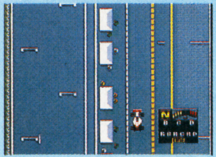
ウイング	20°
タイヤ	DRY C
サス	S.HARD
ブレーキ	LIGHT
ギア	HIGH
ステアリング	S. QUICK
エンジン	SPEC 4
シャーシ	920

雨が降り出したら即レインタイヤに交換

タイヤはピットイン時にもセレクトできる。途中で雨が降ってきたら、即レイン用に変えよう。セレクトできるのはピットロードにいる間だけだ。



⬅突然の雨！すぐにピットに入ろう。



➡右下にタイヤインジケーターが出現。

MARUKATSU F1 NEWS FLASH

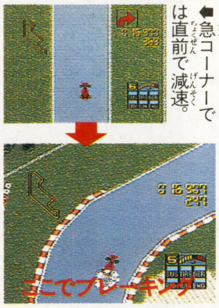
アクティブ・サス搭載が勝利のカギなのか？

ウイリアムズ・ルノーの強さの秘訣といわれるアクティブ・サスペンション。スピードやGに応じて車高を自動的にコントロールするこのシステム、最近ではロータス(右)も実戦に投入し成績を上げてきた。マクラーレンもすでにテスト済みだが、果たして実戦投入はいつになるのか？頼るべき新兵器のないマクラーレンにとっては、最後の切り札といえそうだが…。

テクニカルレクチャー 2
回転機能の採用でタイトコーナーも再現 シビアなブレーキングが要求される

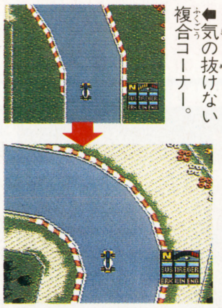
タイトコーナーもしっかり再現されたこのゲームでは、ブレーキングテクが大きなウエイトを占める。表示されるコーナーサインに応じてブレーキのきかせかたを変えよう。原則として黄色矢印のコーナーはエンジンブレーキだけでＯＫ。その他のタイトコーナーでは直前でブレーキだ。

タイトコーナー



⬅急コーナーでは直前で減速。

複合コーナー


⬅気の抜けない複合コーナー。

周回遅れ、クラッシュ…他のマシンの挙動にも注意！

レース中やっかいなのが前方のクラッシュと後続車の接近。どちらも巻き込まれて接触すればダメージを受けるうえに順位も下がる。クラッシュの場合はイエローフラッグ、上位周回車の接近はブルーフラッグと、見えない部分の状況はフラッグだけでしか確認できないので要注意だ。

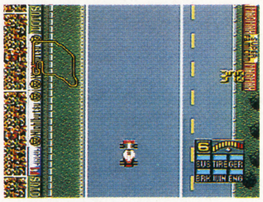
⬅前方でクラッシュ。減速してうまくかわせ。

➡まだ見えないが、後方からマシンが接近中。

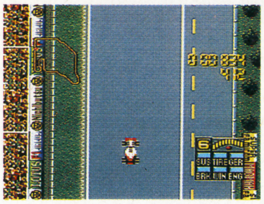
テクニカルレクチャー 3
上手に使えば効果バツグン!! ハイテク・オーバーテイクボタン活用術

追い越す相手がすぐ前にいなくても、ストレートではオーバーテイクボタンを使おう。このボタンは６速全開で走行中のみ使用可能。一時的だが最高速が約50キロほどアップする。ただし使い過ぎは厳禁。

ココで使え！


⬆予選、決勝を問わずストレート部分で使っていこう。ただし使い過ぎるとマシントラブルを招く。

⬇一時的だが速度がググッと上がる。速いマシンなら400キロ以上の嘘みたいなスピードが出る。

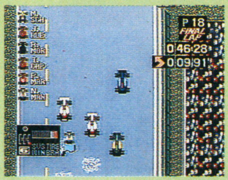


400km／h!?

シリーズ集大成的CD-ROM
F1サーカス・スペシャル

PC	日本物産	￥7,900	発売中	RCG	CD-ROM	—

日本物産が今季のチームロータスをフルスポンサードしているのは有名な話。SFC版に先がけて発売されたCD-ROM 版にはチームロータスの栄光をたたえるデモ画面が実写取り込みで収録されている。もちろん、ゲームの出来もハイレベル。回転機能こそ使えないが、スピード感や生収録のサウンドは要注目だ。

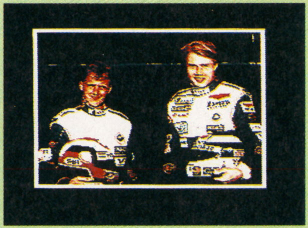

⬅20台のマシンがハイスピードで疾走する。

名門の走りが息づく

ロータスの歴史！

⬆チームロータスの創設者、故コーリン・チャップマン。

ハッキネン、ハーバートもいる！


⬅後半戦に期待のかかるハッキネンとハーバートのふたり。

演出もCDならでは

⬆レース用語が分かるディクショナリーモード。

⬇監督からスポット参戦の誘いがきたぞ。

⬆無念のD.N.Q（予選落ち）。努力あるのみ。

Ⓒ1992 Nihon Bussan Co., Ltd.　Ⓒ1992 Team Lotus Ltd.

MARUKATSU F1 NEWS FLASH

野田秀樹のF1入りはいつになるのか？

第４の日本人レギュラー ＦＩドライバー最有力の野田秀樹。今期、ＦＩの登竜門というべきインターナショナルＦ3000で活躍中の彼だが、念願のＦＩ入りはいつになるのだろう？　フランスＧＰ時にはティレルが早くも野田ラブコールをほのめかしたようだし、すでに各チームから注目されていることは間違いない。今季のＦ3000での成績次第では意外に早く上がってくるかも。

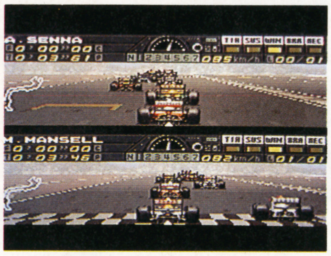
ヒューマン・グランプリ

SFC | ヒューマン | 価格未定 | 発売日未定 | RCG | 8M

フルスペックで登場する期待作！

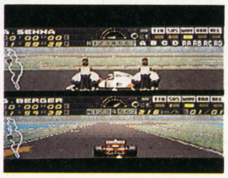
３Ｄ画面、対戦可能、チーム名・ドライバー名が実名で登場…。Ｆ１レースゲームに求められる理想のスペックをすべて網羅した期待の新作が、この『ヒューマン・グランプリ』だ。ゲームモードは３種類。２Ｐ対戦は上下２分割方式で、白熱したバトルが繰り広げられる。もちろんコースの起伏やカーブ形状もリアルに再現されているぞ。

出走台数やセッティング項目などの詳しいスペックはまだわからないが、リアルなスポーツゲームで定評のあるヒューマンのゲームだけに期待度大だ。



⬅ビジュアルもすごい。名前が実名ってのもうれしいぞ。

2P対戦可能、ドライバーも実名の予定

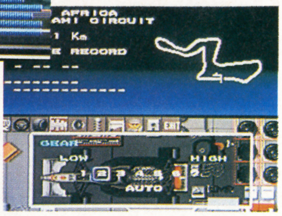


⬅セナ、ピットイン！その間にベルガー先行。２Ｐ対戦はイイ!!

ああ、憧れのフェラーリ

⬅マシンも実名。各データを比較してセレクトしよう。

セッティングも思いのまま



➡ギア比以外にも、細かなマシンセッティングが可能。

©HUMAN

中嶋悟 監修 SUPER F-1 HERO

SFC | バリエ | ¥8,900(予価) | 11月下旬発売 | RCG | 8M

ナカジマ、SFCでカムバック！

ファミコン、ゲームボーイ、メガドライブとさまざまな機種で好評の『中嶋悟F-1 HERO』シリーズに新作が登場。ゲームボーイ版の続編『F-1 HERO GB'92』と待望のＳＦＣ版『SUPER F-1 HERO』の２本がリリースされる。ＳＦＣ版は回転・拡大などを盛り込んだグラフィックと実名サーキットの登場が売り。詳細は続報を待て！

中嶋の走りがゲームで蘇る

⬅現役を退いたとはいえ、いまだにファンの多い中嶋悟。去年の鈴鹿が思い出される。

⬅セッティング確認画面。グラフィックは好みが分かれそう。

⬆こちらはＧＢ版。中嶋の適切なコースアドバイスが聞ける。

3Dの老舗ゲーム！

⬅通信ケーブルを使って最大４人までの対戦ができるのがうれしい。

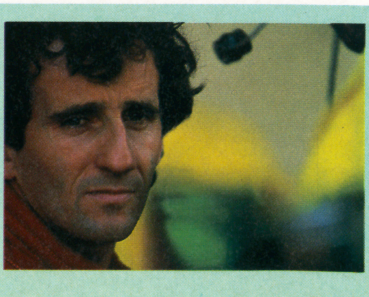
⬇ＳＦＣ版のメイン画面。シリーズ最高のグラフィックといえる。

©VARIE 1992 Licenced by FOCA to FUJI TELEVISION

MARUKATSU F1 NEWS FLASH

来期復帰は確実!? プロストの行方に注目！

そろそろ来期の契約が取りざたされる季節。中でも注目は今期宙ぶらり状態のプロストをどこが獲得するかだ。すでにあるチームと契約済みとの噂もあるようだが、現在のところ正式な発表はない。ルノーがフランス人ドライバーを欲しがっているということだが果たしてどうなのか？とにかくファンとしては復帰してもらって、上位争いを面白くしてもらいたいところだ。



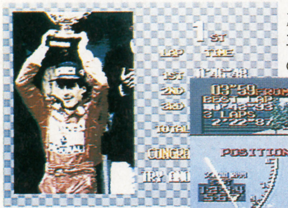
アイルトン・セナ スーパーモナコGP II

MD	セガ	￥7,800	発売中	RCG	8M	B

前作以上のホットなドライビング

名作の名をほしいままにした前作の発売から２年。待望の『スーパーモナコＧＰ』続編は、監修にセナを招き大きくパワーアップ。基本システムこそ変わらないが、グラフィック、スピード感ともに迫力が増し、前作以上に熱いドライビングが楽しめる。セナ設計のコースも収録！

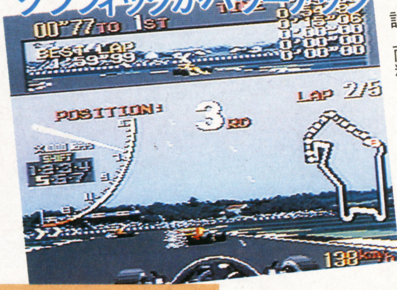
セナ監修のオフィシャルソフト



⬇セナ設計のコース。並木道を高速で飛ばすのは実に気持ちいい。

⬆グランプリに輝くとこの画面が見れる。最近あまり見てない光景。

グラフィックがパワーアップ

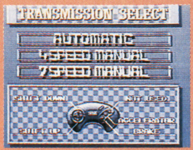


⬅ウエットコンディションを新設。雨粒、水しぶきがリアル。

●攻略ワンポイント●

シフト選択

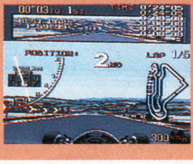
絶対に７速ＭＴ。最高速が並外れている。シフト操作も慣れれば簡単だ。



⬅ATではまず勝ち抜けない。

ドライビング

よほどのタイトコーナー以外、ブレーキは使わない。シフトダウンで減速する。



⬅エンジンブレーキ＆シフトダウン。

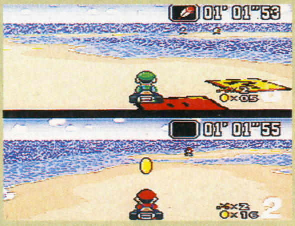
F1ゲーム パドックうわさ話

●『マリオカート』8月発売決定

ＣＥＳに出展され注目を集めた任天堂の新作『マリオカート』。待望の日本発売は８月に決定！　タイトルが示すとおり、このゲームは厳密にはＦ１ゲームではない。しかしシステム自体は名作『F-ZERO』そのもの。マリオの登場するカートレースとはいえ、『F-ZERO』の対戦型と考えてまず問題ないだろう。プレイモードはグランプリモードのほか、マッチプレイ、バトルモードなどさまざま。レーサーには マリオ、ヨッシーをはじめドンキーコングJr.も登場するぞ。

⬆フォーミュラーカーではなく、あくまでカートのレース。

対戦型『F-ZERO』!?



⬅しかし、画面はまるで対戦型『F-ZERO』だ。

●『エキゾースト・ヒート』に続編登場!?

今年前半のレースゲームシーンでひときわ目立った『エキゾースト・ヒート』に早くも続編制作の噂が…。26台出走で立体物も表示されるということだが、果たして真相は？　くわしいことがわかり次第追ってレポートしたい。

PRODUCED UNDER THE SUPERVISION OF AYRTON SENNA AND AYRTON SENNA DA SILVA PROMOTIONS LIMITED. ©SEGA 1992 ©Nintendo

MARUKATSU F1 NEWS FLASH

来シーズンは日本で2回のF1が見られる!?

'93年の暫定Ｆ１カレンダーによると、メキシコＧＰが安全性などの問題からはずされ、代わりに第３戦は４月４日、大分のオートポリスで「アジアＧＰ」として開催されることになっている。これで10月の鈴鹿ＧＰと合わせて日本で２回のＦ１が観られることになりそうだが、果たして実現なるか？　正式カレンダーの発表は12月に行なわれる予定だ。

LOZC
G.AMUSEMENTS CO.,LTD.
Licensed by FOCA to FUJI Television 1992.
■友だちと熱いバトルでもりあがる、本格的2P対戦モードを実現。
■F-1GPの最新コースデータを再現した白熱のグランプリモード。
■アグリと1対1の対決、VSアグリモード。F-1パイロットにチャレンジだ。
■マンセルやアレジなど、16人のF-1パイロットが実名で全戦フルエントリー。
■スズカの立体交差やモナコのトンネルを完ペキに再現。これは感動ものだ。
■アグリ本人からのテクニックアドバイスが、すべてのコースに入っている。
■最新のF-1GP16戦に、オプションの2コースを加えた全18コース入り。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
AGURI SUZUKI
F-1 SUPER DRIVING
鈴木亜久里のF-1スーパードライビング
ロジークから好評発売中！
容量/8MB+64KSRAM B.B.
8,800円税抜
TOSHIBA
Footwork
taka-Q
LOZC

スズカサーキット最速記録、更新。

栄光のワールドチャンピオン獲得!! 16戦を勝ち抜いたグレイテストドライバーだけに与えられる最高の瞬間である。これこそ本物の感動だ。

V8、V10、V12。チャンピオンシップ以外では自由にエンジンが選べる。加速力のあるタイプ、最高速のでるタイプ、好みで選択しよう。

やったぞ！スズカGPでファステストラップタイムをたたき出した 早くも新記録の報告が届いた 記録は常にぬりかえられる運命にあるのだ

一人でGPに参戦を続けていると緊張で疲労が増す。時には2人で熱い勝負をするのも楽しい。かけねなしの本格バトルで友情を燃やそう。

LOZC(ロジーク)はジー・アミューズメンツの商標です。

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

©1992 G.AMUSEMENTS CO.,LTD. ©A.company co.,ltd.

株式会社ジー・アミューズメンツ

〒152 東京都目黒区鷹番3-6-8 TEL.03-5704-0023(代)

THE NEW GAME スーパーファミコン

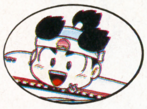
CONTENTS

スーパー桃太郎電鉄Ⅱ……………50
初代熱血硬派くにおくん…………52
スーパーパン………………………54
ファランクス………………………56

SUPER 桃太郎電鉄Ⅱ

SFC	ハドソン	¥8,800	8月7日発売	ETC	8M	B

前作のビンボー神を超上回る恐怖のビンボー神・キングボンビーが迫る！ カードの種類も増え、究極のパーティゲームがSFCでさらに面白くなった!!



パーティゲームの王者、ついにSFCに登場!!

ＦＣ、ＰＣエンジン、ＧＢとハードを越えて多くのゲームファンを魅了する『桃鉄』シリーズ。その最新作がＳＦＣに登場だ!! 昨年の暮れにＰＣエンジンで発売された『スーパー桃太郎電鉄Ⅱ』の移植なんだけど、多くの改良がされていて、さらに楽しく、遊びやすくなっているのだ。３段階に拡大・縮小してライバルたちとの位置関係がひと目でわかる全体マップに、全72種に増えたカードなど、スーパーファミコン版ならではのオモシロさがいっぱい！

⬅キングボンビーの暴走は、誰にも止められないのだ。

『桃鉄』シリーズの歴史

'88 12月 FC 桃太郎電鉄

『桃鉄』シリーズの原点。カードや貧乏神はないけど、基本となる部分は同じ。

'89 9月 PC スーパー桃太郎電鉄

『桃鉄』のエンターテインメント性を高めてＰＣエンジンに！ 貧乏神が初登場。

'91 3月 GB スーパー桃太郎電鉄

あの『Ｓ桃鉄』がＧＢに登場。いつでもどこでも気軽に楽しめるようになった。

'91 12月 PC スーパー桃太郎電鉄Ⅱ

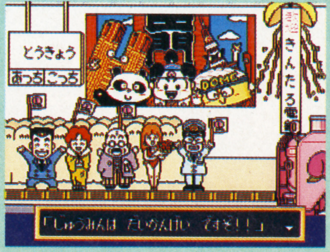
貧乏神がキングボンビーにパワーアップ。ハワイなど海外にも行けるぞ。

'92 3月 FC スーパー桃太郎電鉄

ＰＣエンジン、ＧＢで人気が出たスーパーな『桃鉄』がＦＣに帰ってきた。

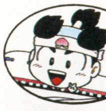
そして'92 8月 SFCにスーパー桃鉄Ⅱ 登場

ＳＦＣに『桃鉄』シリーズが初登場！ ＰＣエンジン版をベースに数々の改良が施された最新、最高の『桃太郎電鉄』なのだ。



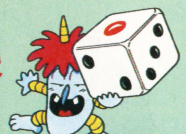
⬅目的地に着いた時のグラフィックも楽しくなった。

©1992 HUDSON SOFT ©1992 SUMMER PROJECT イラスト／菊池晃弘



スーパー桃鉄IIはここがスゴイ!!

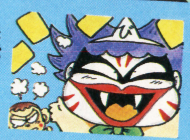
スゴイ1 貧乏神が大変身



ＰＣエンジン版『スーパー桃太郎電鉄』で初登場した貧乏神が、ミニボンビーやキングボンビーに大変身。

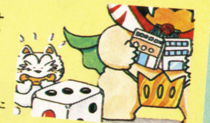
特にキングボンビーは、ＰＣエンジン版よりパワーアップしてプレイヤーを恐怖に陥れるのだ。

キングボンビーの恐怖



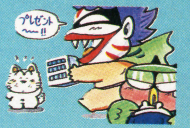
1 苦労して手に入れたカードをひとつ残らず捨ててしまう。

2 せっかく買いしめた都市を、まるごと売却してしまうぞ。



3 サイコロ2個をふり、出た目の数だけ物件を売ってしまうぞ。

4 サイコロ10個をふり、出た目×2万円を捨ててしまう。



5 他人に物件を買い与え、ローンだけ押しつけられてしまう。

スゴイ2 カードが全72種に増えた

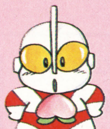
おなじみのカードに加えて、〝青ぶっとび〟、〝とうきょうカード〟などぶっとび系のカードも充実。全72種のカードを使いこなせば、キミの勝利はマチガイなし!!

⬅誰かが目的地に着きそうな時はこれで邪魔しよう。

➡金太郎がモモスラの卵をどけてくれる。

➡誰かの物件を譲ってもらうことができる。

スゴイ3 8人の対戦者が用意されているのだ



ほとんどカモの〝あかオニ〟から驚異的強さの〝えんま〟まで、８人の対戦相手が用意されていて、１人プレイも楽しいぞ。

あかオニ

こいつは、はっきり言ってカモ。

うまオニ

農業物件を買い集めるぞ。

きじた

がむしゃらに目的地を目ざす。

さるかわ

カードを使っていじわるしてくる。

いぬやま

安い物件をコツコツと買い集める。

やしゃ姫

貧乏神をなすりつけにくる。

あしゅら

すばやい動きで目的地を目ざす。

えんま

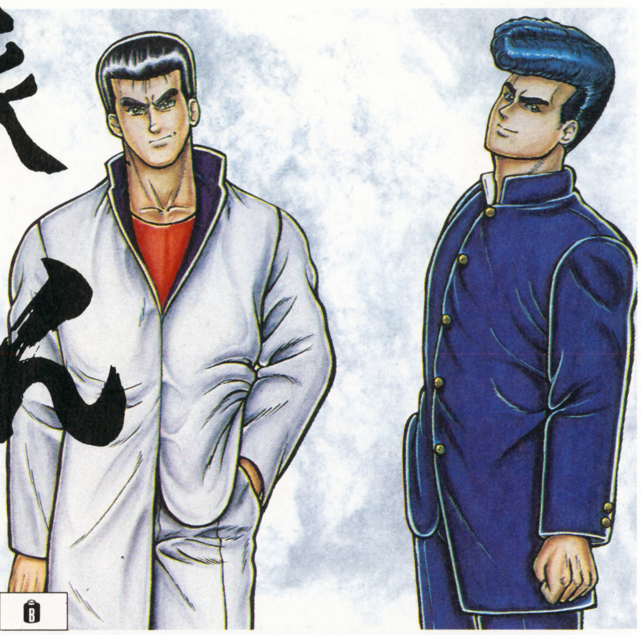
名人だけにムチャクチャ強い。

ハドソンから周辺機器登場 スーパーマルチタップで4人同時プレイを楽しもう

『スーパー桃太郎電鉄II』は、なんといっても多人数プレイが楽しい!! だけど、１本のコントローラを、交代で使うのは、めんどうくさいもんだよね。そこで、ハドソンから多人数で遊べる『スーパーマルチタップ』が登場だ。

これは、４つのコントローラが接続できて、ＳＦＣの、２Ｐ側のコントローラ差し込み口に接続して使うのだ。『スーパー桃太郎電鉄II』は、この『スーパーマルチタップ』対応ソフトの第１弾というわけなんだ。ほかにも、ハドソンといえば、『ボンバーマン』など多人数プレイのソフトには定評があるだけに、対応ソフトの第２弾も気になるところ。『スーパーマルチタップ』の発売は、今年の秋頃に予定されているぞ。

初代 熱血硬派くにおくん

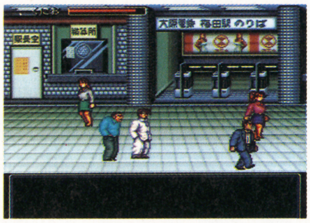


ここのところ3頭身でスポーツばかりやっていたくにおくんがリアルになってスーパーファミコンに殴り込み。弱きを助け強きをくじく、これぞ男のアクションRPG!!

SFC	テクノスジャパン	¥8,900	8月7日発売	A・RPG	8M	

今度の舞台は大阪だ!!

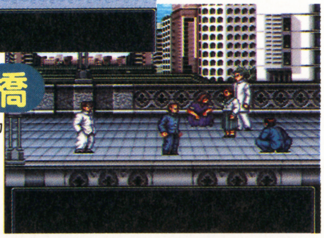
「なめんなよっ！」のセリフとともに「初代」くにおくんが帰ってきた。アクションと笑いにあふれる最新作はリアルなキャラや効果音に注目。出てくる地名の位置関係だって現実のとおり。梅田、難波、心斎橋など大阪に住んでる人ならおなじみの場所でくにおくんが暴れまくるぞ。マップは奥行きのある横スクロール。下水道や電車の線路の上まで歩けちゃう。もちろんその電車に乗って移動することもできるんだ。



⬆大阪梅田の地下街は通称ウメチカ。実物もほとんど迷路。迷わないように。

甲子園

⬅さすがに虎キチだらけの甲子園。

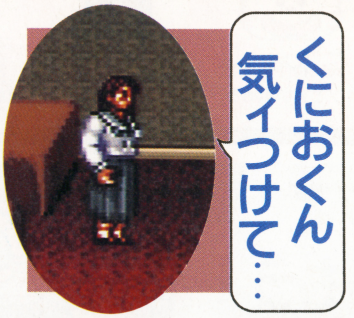


心斎橋

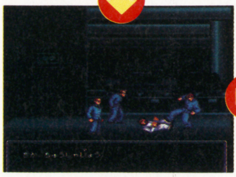
➡ナンパのメッカ心斎橋の上で…。

くにおくんが巻き込まれた事件は…!?

⬆大阪へやってきた。みんなはよしひろの案内で梅田へ行くが、くにおは昼寝…。

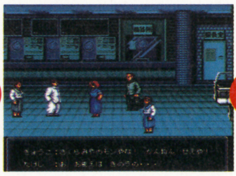


修学旅行で大阪へやってきたくにおたち。ところが、到着早々ひろしはヤンキーに襲われる。背後にいたのは、暴力で大阪の高校を支配しようとする大阪連合というチームだった。そこで、くにおくんはひろしの文通相手みほに頼まれ、大阪連合に対抗する同盟に力を貸すことになるわけだ。スタートは熱血高校が泊まっている梅田のホテル。梅田部隊を倒して心斎橋で同盟のみんなに会うのが最初の目的だ。ストーリーが進めば、地下鉄御堂筋線や大阪電鉄（阪神と阪急の合体？）を使って難波とか甲子園へも行くことになるぞ。

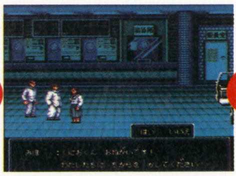


⬆くにおがホテルで寝てる間にひろしがヤンキーに!!

⬆ひろしが明日一緒に行ってくれと頼む。誰かとデート??



⬆襲われるみほ。もちろん助けるくにお。カッコイー！



⬆大阪連合の野望を聞かされる。男なら「はい」と言え！

⬆再び襲われ入院したひろしのかわりに闘うことになる。

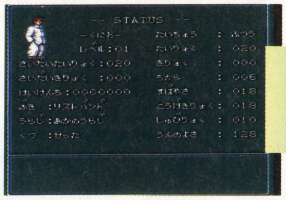
心斎橋へむかえ!!

©TECHNOS JAPAN 1992

「初代」くにおくんのすべてを知れ! アクション 気力 アイテム

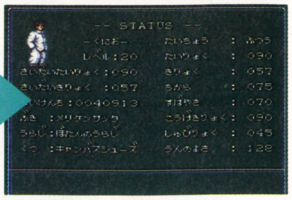
ケンカ経験を積んでレベルアップ

レベルアップの方法はくにおくらしく「喧嘩に勝つ」ことだ。いているとヤンキーにいきなり嘩を売られるから、敵をすべてせば経験値が手に入る。それだけじゃない、そのへんを歩いてる普通の人に殴りかかっても経験値がもらえちゃう。強くなればアクションが苦手な人でも楽に進めるようになるぞ。



⬆みんなからひ弱だひ弱だと言われていたボクですが…。

レベルアップ



⬆レベルアップしたら、ほらこのとおり。なめんなよっ!

間合いを見切れ!!

どのアクションも✚字キーと攻撃ボンの組み合わせで行う。間合いによって攻撃方法が変わってくるのだ。たえば、近づけばつかんで蹴るし遠けばキックになるという具合だ。攻撃はタイミングがあるから、連射してるとかえってスキを作ることに。最はしょぼい技しか使えないが、レベアップすればジャーマン・スープレクスなどの大技も使えるようになる。殴り倒されるとしばらく動けなくってしまうので、敵に囲まれないよに気をつけよう。落ちていたり敵がっていたりする凶器を拾って攻撃すこともできる。危なくなったらホテに帰って寝れば回復するぞ。

⬅リアルなくにおくんにはヤンキー座りがよく似合うぜ。

パンチ

攻撃の基本はパンチだ。レベルアップすれば攻撃力も上がっていく。

⬆最初から使える左右のストレートパンチ。最も使用頻度の高い技の1つ。

⬇レベルアップすると出せるようになる。まともにくらえば敵もふっとぶぞ。

キック

敵の攻撃のタイミングをはかるためには取りあえずキック。牽制にも使える。

⬆キックはパンチよりリーチが長い。うまく間合いをとれば倒れている敵も攻撃可能。

⬇下からけりあげるように出す決めキック。どの技も敵が防御してたらダメージ減。

つかむ

➡敵のエリをつかんでひざげり。最初から使えるので非常に重宝。

➡これが使えるようになると戦闘がだいぶ楽になる。

応用技

くにおくんはレベルアップすることで他にも強力な技をいろいろ覚える。これらを使いこなせるようになるのがクリアへの近道。うまく決まれば超強力!

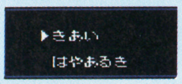
⬆効果絶大。最初から使える技では最強。ただし、しばらくすると肘うちをくらう。

ジャンプキック

⬆敵から離れて攻撃できるので便利。

気力

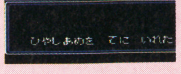
いわゆるMPにあたるのが気力。最初は気力ポイントが少ないので注意が必要。



気合い	体力を回復する。回復アイテムのほうが回復力は高い。	[illegible]耐える	防御力をあげる。使う暇があったら攻撃したほうがいい。
早歩き	素早さをあげる。戦闘中だけでなく移動時にも使える。	な[illegible]ぐる	攻撃力をあげる。最初のうちは武器が弱いので使うかも。

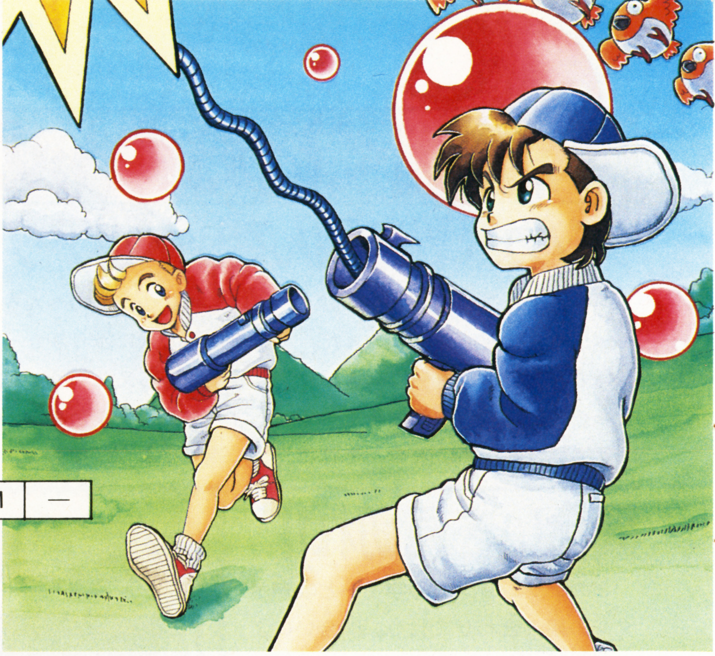
アイテム

武器、防具、道具などさまざまなアイテムがある。変な名前のものばかり…。



プリペイドカード	これがないとアイテムが買えない。自動販売機で使おう。	ひやしあめ	回復アイテムの1つ。約15ポイントほど回復する。
すこんぶ	これを使うと気力が回復する。最低1つは持っておこう。	蛇の指輪	攻撃力は最初の武器より低いが防御力が少し上がる。

SUPER PANG
スーパーパン



SFC	カプコン	￥7,500	8月7日発売	ACT	4M	—

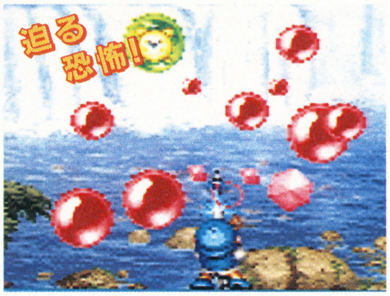
アーケードやPCエンジンで、もうすっかりおなじみのアクションゲームがSFCにも登場するぞ。ルールや操作法が単純明快だから、誰にでも楽しめること間違いなしだ！

かんたん操作の超ハマリアクションゲーム！

このゲームは、上から落ちてくるボールを主人公が持っているワイヤーで割りまくるという、じつに単純明快なゲーム。コントローラを手にしたその瞬間から、ずっぽりハマッちゃうってカンジなんだよね。しかも、背景のグラフィックは、世界各地の風景を取り込んであるからとてもキレイで、まさにビューティフル！　感激モノなのだ。

ゲームモードも〝ツアーモード〟と〝パニックモード〟の２つが用意されていて、遊びごたえ満点だぞ！

⬆大きなボールを割ると小さく分裂して数が増えていく……。



⬆ウヒョー。いくつものボールが弾みながら迫ってくる。助けてェ〜！

ツアーモードで出現する武器＆お助けキャラ！

ツアーモードでプレイすると、武器や特殊アイテム、主人公を助けてくれる〝お助けキャラ〟などが出現する。どれも、パニックモードでは出てこないモノばかりだから、上手に利用するのがミソ！

ゆかいなお助けキャラ

食いしん坊ドラゴン

⬆ボールを食べてくれる。

プリッカー

⬆ボールを割ってくれる。

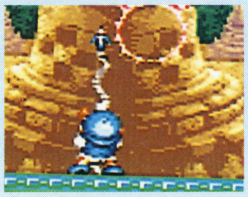
チームギャオス

⬆飛行中のボールを割ってくれる。

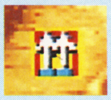
武器

ノーマルワイヤー

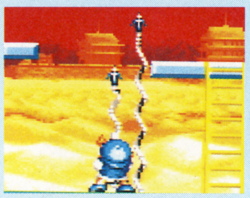
プレイヤーの初期装備。同時に１本のワイヤーしか発射できないので、ボールがたくさん迫ってくると、オダブツだ。


⬅同時に一本しか発射できないショボイ武器。

ダブルワイヤー



ノーマルワイヤーの改良型で、ワイヤーが２本発射できる頼もしい武器。


⬅2本撃てれば、ボールに囲まれてもへっちゃら。

パワーワイヤー

画面中の壁に当たると、一定時間ワイヤーをはった状態になる武器だ。

⬅この武器は、狭い場所で使うと威力絶大！

バルカン砲

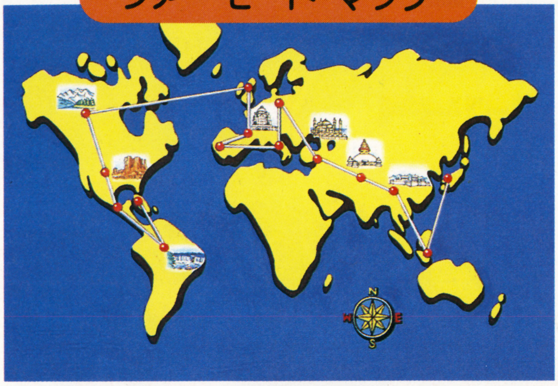
この武器は４方向の連射バルカンで、次々とボールを割ってくれる武器だ。

⬅ワイヤーにはマネできない超破壊兵器だ(大ゲサ)。

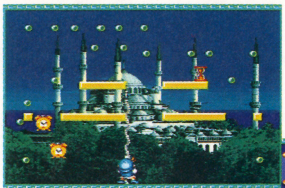
 ©CAPCOM

世界各地でボール割りツアー

ツアーモード・マップ



ツアーモードは、世界を旅しながら全40ステージのクリアをめざすモードで、日本がスタート地点となる。各ステージをクリアするには、ボールをすべて割りつくせばＯＫだ。しかし、ステージが進むと、いろんな仕掛けが用意されていて、プレイヤーを悩ませてくれるぞ！



⬅特殊アイテムのダイナマイトは、大きなボールをすべて小さくしてくれる。

➡ボーナスステージでは、ボーナス点や１ＵＰがもらえるのだ。

日本からスタートだ

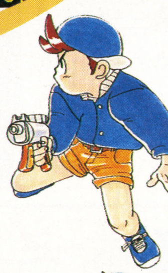
➡桜が舞う城を背に、日本からスタートだ。

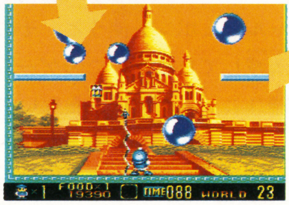
シルクロード

⬅シルクロードまで来ると六角形のボールが出るぞ。

ジャワ島

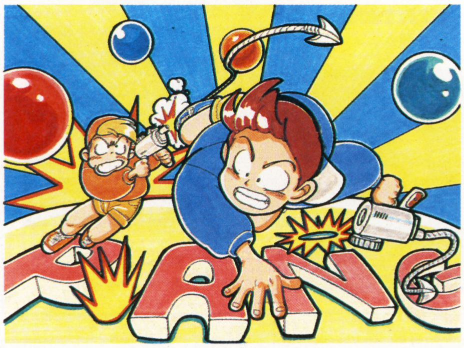
➡日本をクリアしたら、ジャワ島へひとっ飛び！





⬆キビシ～。フランスはボールの弾み方が速いのだ。

めざせアメリカ大陸！



パニックモード アドレナリン大放出！

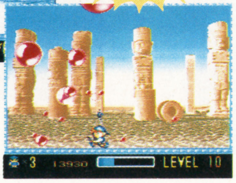
このパニックモードは、次々と出てくるボールをひたすら割り続け、プレイヤーの限界に挑戦するモードなのだ。ある程度ボールを割ると、どんどんレベルが上がり、それにつれてボールのスピードと数がアップしていく。まさにアドレナリン出まくりのモードだ！

⬆白く光るボールを割ると、数秒間だけタイムストップする。

⬇パニックモードでは、スペシャルボールが唯一のアイテムだ。

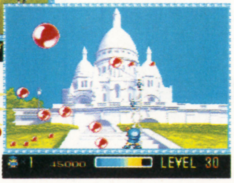
ひたすらボールを割りまくるのだ

パン！



⬆➡レベルが低いうちは、ボールの数も少なくスピードも遅いからカンタン！

パン！パン！



⬅⬇レベルが20、30になると、もうたいへん。何がなんだかわからないよ～！

まさに……

パニック！

PHALANX

ファランクス

THE ENFORCE FIGHTER A-144

資源採掘惑星デリアが侵略の意志を持った謎の異種生命体の襲撃をうけた。正体不明の侵略者に対抗するため、人類は可変武装システムや新方式のエンジンを装備したスーパー戦闘機“PHALANX”を開発。惑星デリアを侵略者から奪還するため、決死の作戦が今、開始された!!

SFC	ケムコ	¥8,900	8月7日発売	STG	8M	—

メインウェポン 切りかえ可能な4種類の武器を装備

可変武装システムを装備した“PHALANX”は、通常弾以外に4種類の武器を使うことができる。破壊力がある圧搾弾や執拗に敵を追うホーミング弾など、状況に応じてⓍボタンで切りかえて使うのだ。同時に装備できる武器は3種類まで。4つ目の武器ユニットを取ると、最初に手に入れた武器は使えなくなってしまうぞ。また、各武器ユニットにはそれぞれスペシャルウェポンとしての能力も備えられている。Ⓐボタンを押すことでスペシャルウェポンの使用が可能だ。ただし、スペシャルウェポンを使うと、その武器ユニットは消滅してしまう。このゲームでは、あまり武器ユニットが手に入らないので、どこでスペシャルウェポンを使うかのタイミングが難しいぞ。

⬅各種の武器を使いこなして、襲いかかる敵を撃破するのだ。

レーザー

敵を貫通して、たくさんの敵にダメージを与える。

⬅パワーアップで後ろも攻撃できるようになる。

スペシャルウェポン S・F兵器

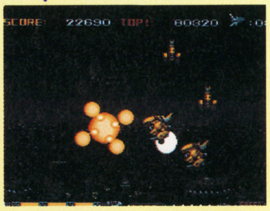
⬆回転しながら、360度に弾をバラまくのだ。

ホーミング弾

エネルギー弾が敵を追尾する。1番使いやすい武器だ。

➡動かなくても敵を攻撃できるぞ。

スペシャルウェポン E・F兵器

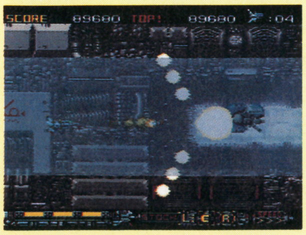


⬆バリアーを張る。敵の攻撃が無効になっているうちに体当たりだ！

A-144 PHALANX

圧搾弾

エネルギーを充填して、イッキに放出する強力な武器。



⬅破壊力バツグン！ 対ボス戦で使いたい。

スペシャルウェポン B・H兵器

⬆画面全体がフラッシュして、全部の敵にダメージを与える。

反射弾

天井や床に反射して飛びまわる武器。

⬅カベや天井、地面で反射する。障害物が多いところで。

スペシャルウェポン O・A兵器

⬆ウサギ型ロボットが、敵に体当たり攻撃をしかける。

 ©ZOOM／©KEMCO 1992

サブウエポン 強力な3種類のミサイルを使いこなせ

A ホーミングミサイル

敵を追尾するミサイル。ホーミング弾より追尾能力は低いけど、そのぶん威力がある。

⬆敵を狙って飛んでいくミサイル。威力もなかなか強いぞ。

B 貫通ミサイル

壁や敵を貫通して飛んでいくミサイル。ザコの編隊をいっきに撃破することもできる。

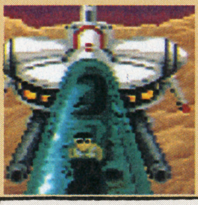
⬆敵を貫通するミサイル。敵が多い場面で威力を発揮してくれる。

C 誘導ミサイル

✚字キーの上下を押すことで、飛び方をコントロールできる。使い方が難しい。

⬆ミサイルの軌道がちょっとズレている時は微調整が可能だぞ。

序盤戦から見どころがイッパイなのだ!!



1ST MISSION ASSAULT

資源惑星デリア高層の雲海から雲の中をぬけて都市上空へとつづくステージ。都市上空では敵の空中戦艦の遠距離砲撃と敵戦闘マシーンの混合攻撃もある。最初のステージとはいっても気を抜くことはできない。

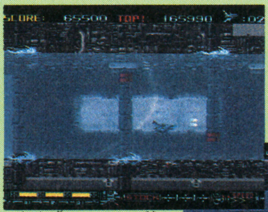
⬅ステージ中2回出現する中ボス。1回目のときは、途中で逃げてしまうので、防御に専念すべし。

➡惑星上空で敵の艦隊と交戦。砲撃をかわしながら、敵の戦闘マシーンを撃破するのだ。

⬆こいつがボス。2本の腕を早目に破壊しないとダメージを受けてしまうぞ。

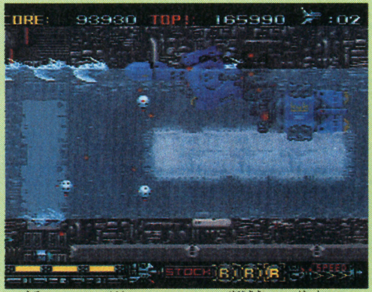
2ND MISSION UNDER WATER

なぜか画面の中央部を右から左に水が流れている。この部分にいると、だんだん左へ流されていってしまう。水の勢いに負けないように、スピードを最高速にしたままプレイしたほうがいい。魚型の敵が多いステージ。



⬅画面上下から突然柱が飛びだしてくる。スピードを最速にしておかないと避けきれないぞ。

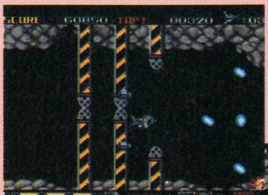
➡熱帯魚のような敵が編隊を組んで襲いかかってくる。反射弾やホーミング弾できり抜けろ。



⬆腕のような形をしたボス。指先から発射するビームや機雷で攻撃してくるぞ。

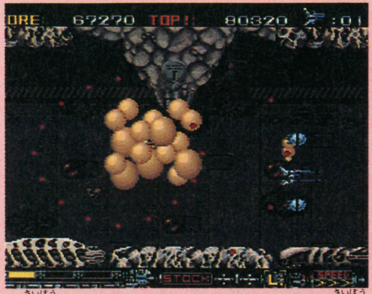
3RD MISSION BIO CAVE

いかにも採掘現場といった雰囲気のステージ。ななめ上やななめ下にスクロールするところや岩で狭くなっているところが多い。敵の攻撃だけでなく、地形に接触してダメージを受けてしまうことが多いのだ。



⬅シャッターが閉まると、先に進めなくなってしまう。すばやく前進してきり抜けろ。

➡ウネウネと動くイモムシのような中ボス。こいつを倒すには弱点の頭を集中攻撃だ。



⬆細胞のかたまりのようなボス。まわりの細胞を破壊し、コアにダメージを与えるのだ。

プレゼント

宿題をかたづけて、プールに行って、ゲームして……。たいへん、たいへん。夏休みはやりたいことがいっぱい!

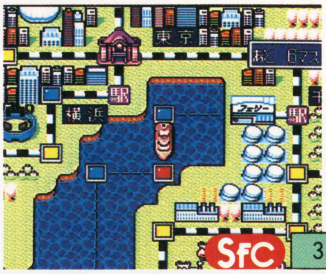
1 『ファランクス』ソフト

パソコンから移植の横スクロールＳＴＧ。パソコン版の制作段階からＳＦＣへの移植を考えていただけあって、完成度も高い。グラフィックの美しさや巨大なボスキャラは圧巻。

SFC | 3名 | STG | ケムコ

2 『スーパー桃太郎電鉄II』ソフト

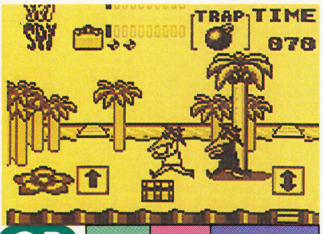
ＰＣエンジンで人気の『スーパー桃太郎電鉄II』が、ついにＳＦＣにも登場。４人まで同時プレイ可能だから、みんなでワイワイ遊べちゃうのだ。ＰＣ版にはなかった機能もプラスされている。



SFC | 3名 | ETC | ハドソン

3 『とらっぱーず天国』ソフト

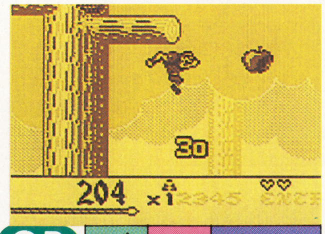
２人組のスパイが繰り広げる痛快ＡＣＴ。ワナやトラップをかわし秘密兵器を盗みだすのだ。２人対戦だと２倍楽しいぞ。



GB | 5名 | ACT | ケムコ

4 『スーパーハンチバック』ソフト

さらわれたお姫様を助けだすために、魔王に立ち向かうハンチバック。走る、跳ぶ、泳ぐ。多彩なアクションがグー。



GB | 3名 | ACT | イマジニア

5 角川書店公開映画オフィシャルプレスガイド

「アルスラーン戦記II」、「サイレントメビウス２」、「風の大陸」。現在、公開中の角川書店のアニメ映画のオフィシャルプレスガイドを50名に。

50名 | 角川書店

※雑誌公正競争規約の定めにより、このけん賞に当選された方は、この号の他のけん賞に当選できない場合があります。

応募方法

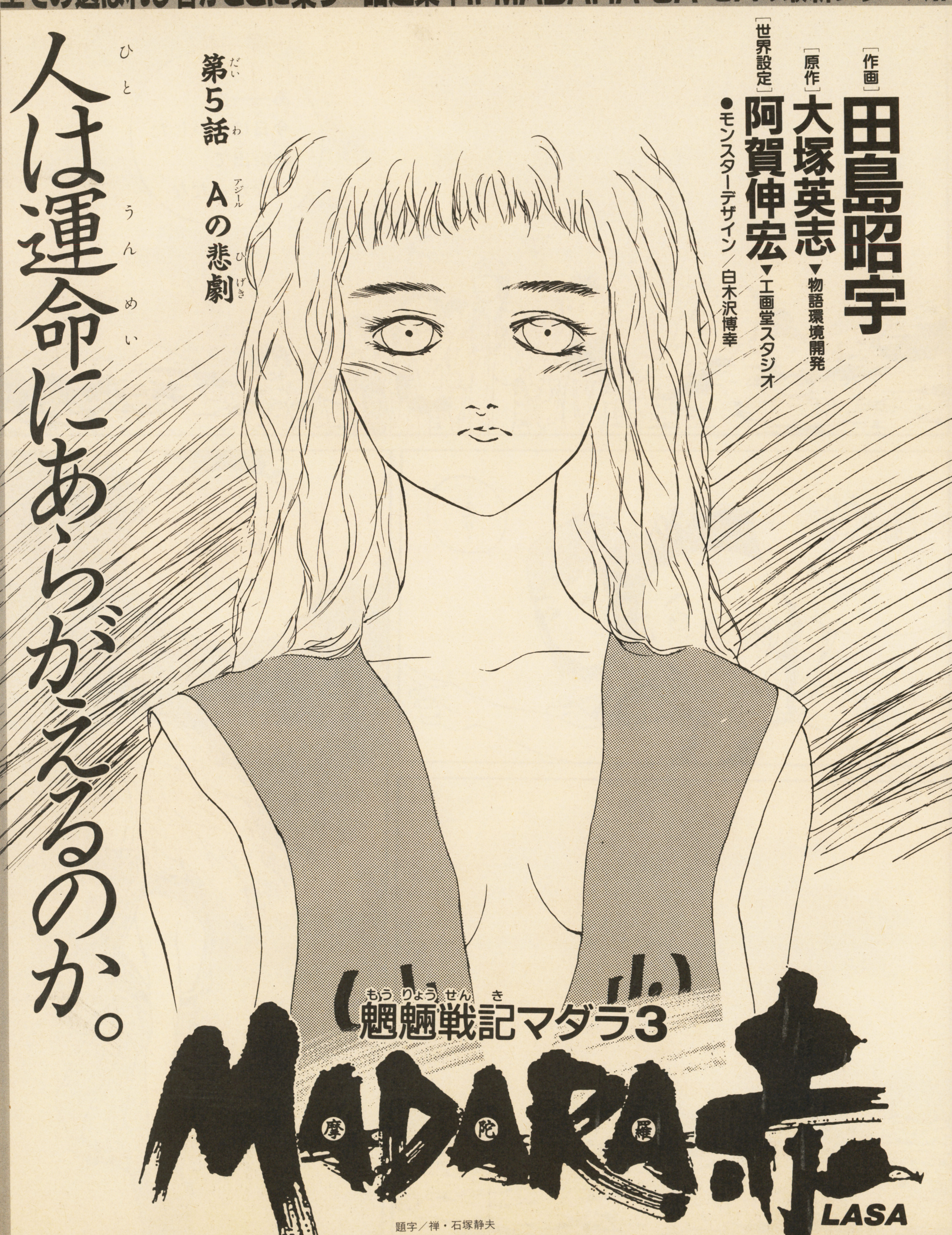
右のハガキに欲しいグッズの番号と商品名、アンケートの答えをハッキリと書いて応募してね。応募の締め切りは８月６日（当日消印有効）、当選者の発表は㊙スーパーファミコン17号（９月11日発売）の誌上にて。賞品の発送は、当選者の発表後１～２か月遅れることもあるけど必ず送るから待っててね。ゲームソフトの場合は、発売後の発送になります。

13号当選者発表

❶パロディウスだ！
東京都　乾嘉道
愛知県　長江敏生
高知県　浜渦洋一
❷Light Fantasy
大阪府　森尚之
広島県　久保尚史
香川県　間島裕樹
❸『横山光輝　三国志』テレカ
北海道　大里大
宮城県　沼津秀文
茨城県　古澤紀子
栃木県　高橋由明
東京都　植村宏
石川県　河合陽平
福井県　青木尚斗
岐阜県　恩田哲也
兵庫県　和田修
岡山県　池田直人
❹『三國志』ＣＤドラマコレクションズ
福島県　本間豊
秋田県　田口建一
千葉県　浜村章
和歌山県　広岡学
宮崎県　田島はじめ
❺『摩訶摩訶』テレカ
青森県　川原俊明
埼玉県　清水亮政
神奈川県　佐藤白
東京都　志村真吾
山梨県　豊島浩幸
京都府　森口和也
鳥取県　河村渉
高知県　三宅光彦
福岡県　福田高士
熊本県　平間昭成

©ZOOM／©1992 KEMCO ©HUDSON SOFT ©SUMMER PROJECT ©TM and ©1991 Ocean Software Limited. All Rights Reserved. Licensed from OCEAN ©IMAGINEER Allright reserved.／©1992 KEMCO イラスト／新井久美子

全ての選ばれし者がここに集う…話題集中!! MADARA-SA・GAの最新シリーズ!!



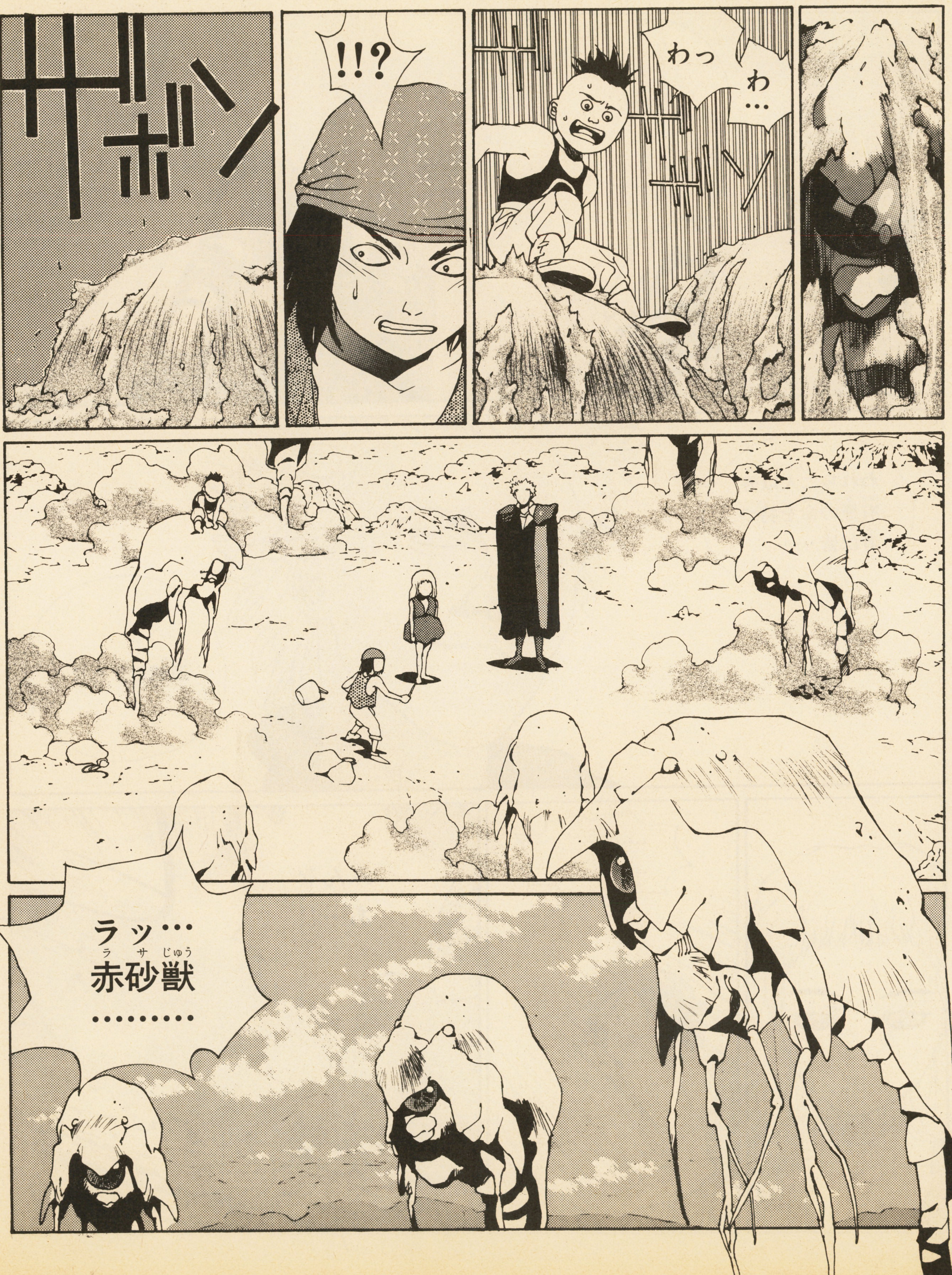
MADARA PROJECT作品

アジールに姿を現わしたクリシュナ…最初の悲劇が幕を開ける!!

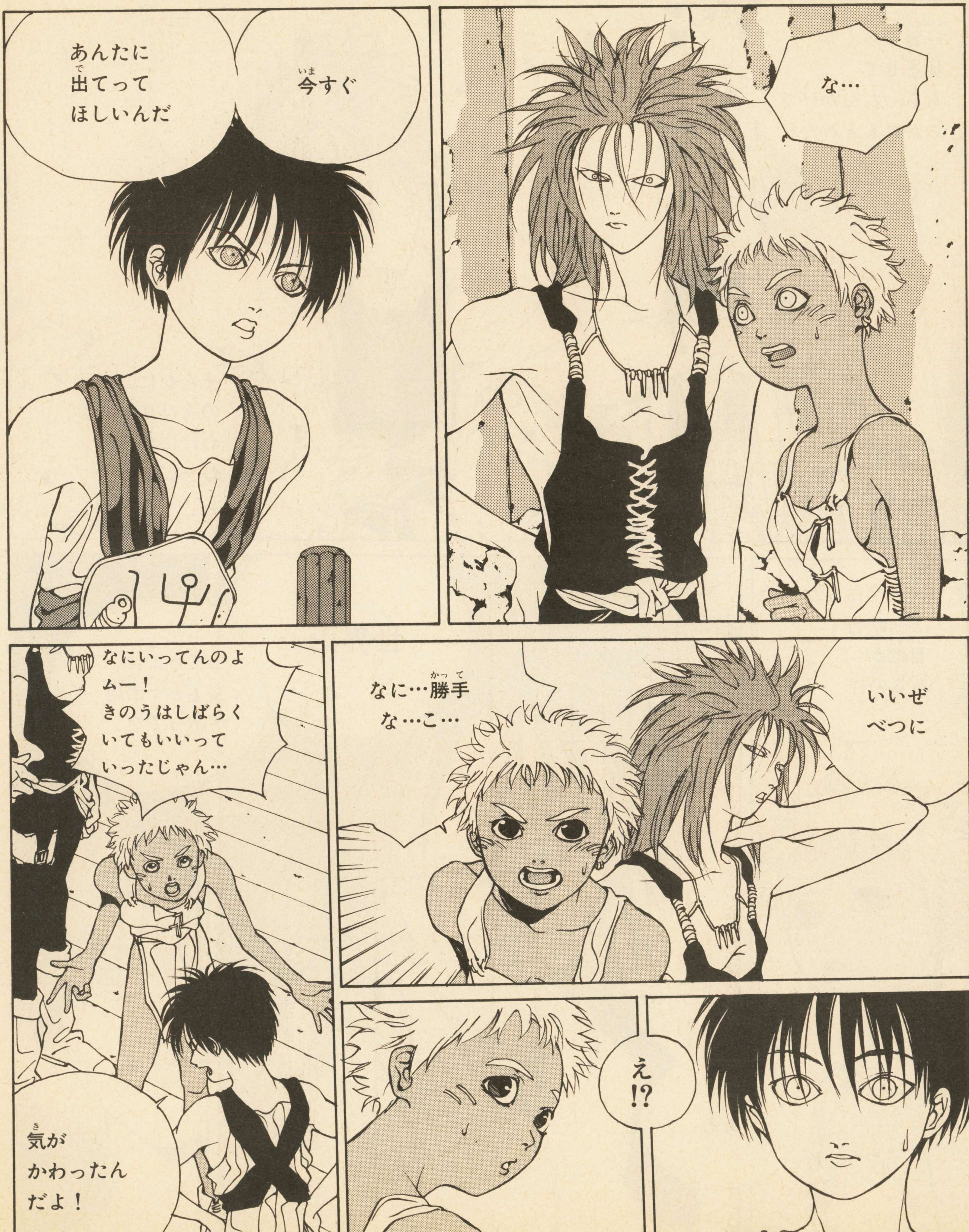
少年たちの楽園アジールに魔の手が近づく…ムーと聖神邪は悲劇の始まりを阻止できるか

小説版 魍魎戦記 摩陀羅 アガルタの真王（上）（著・阿賀伸宏）角川スニーカー文庫 520円 8月1日発売決定!!

わあっ…ビックリしたあ!!
なっ なんだ!? お前？…
クリシュナの第六皇子
ダルマ
クッ…クク クリシュナ…！
ヒェーー
チュッ チュッ チュッ
みんなアジールへ逃げろォ!!!
ムーに知らせるんだ!!

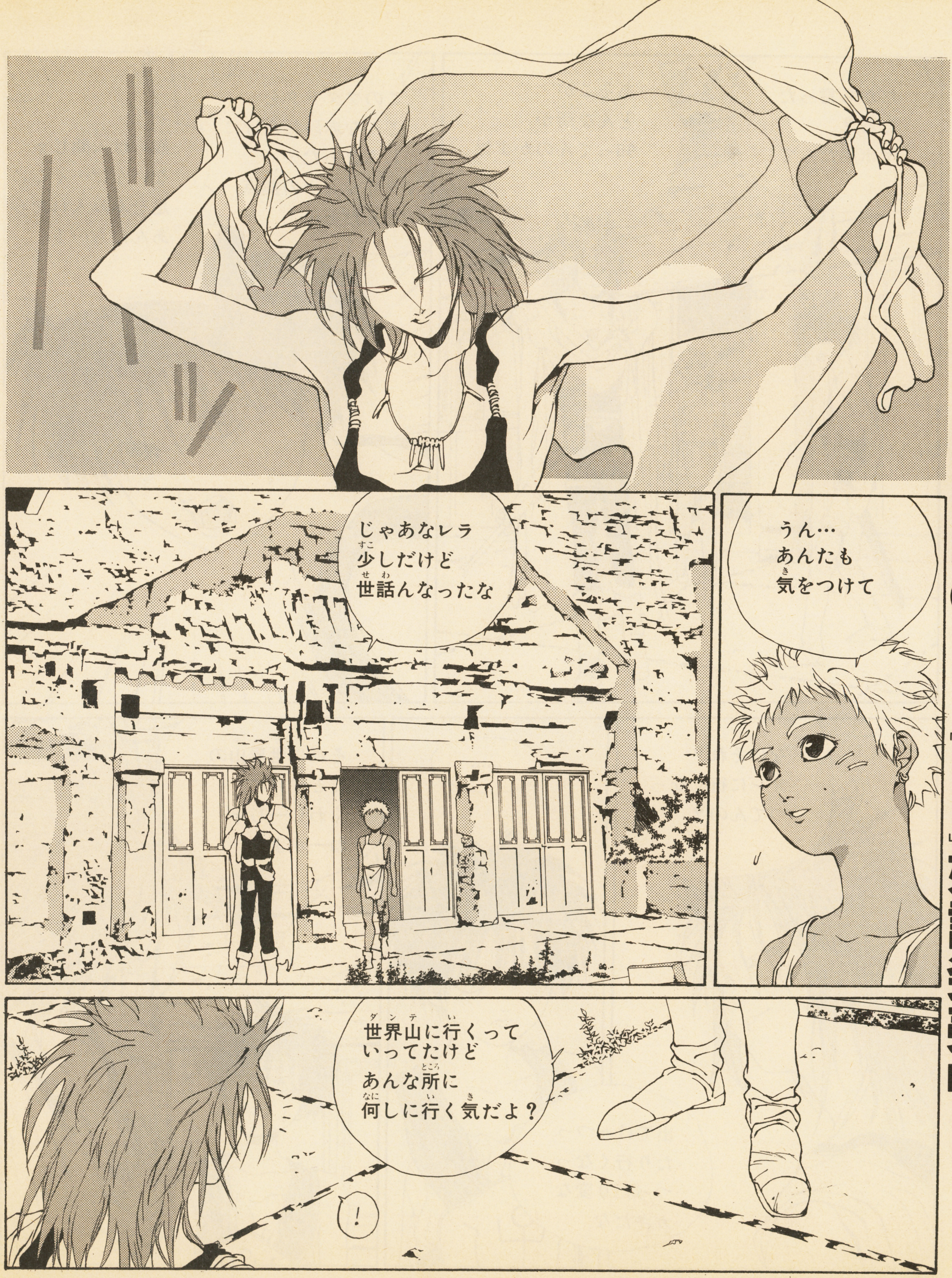

わっ
わ…
!!?
ザボン
ラッ…
赤砂獣(ラサじゅう)
………

行け
われら二人以外
有機の命を持つ
者は皆……
消滅させろ!!
みんな
あ…!!
………
……



速報!! ドラゴンコミックス 魍魎戦記 摩陀羅 ⑦の章 荼吉尼童子 絶賛発売中

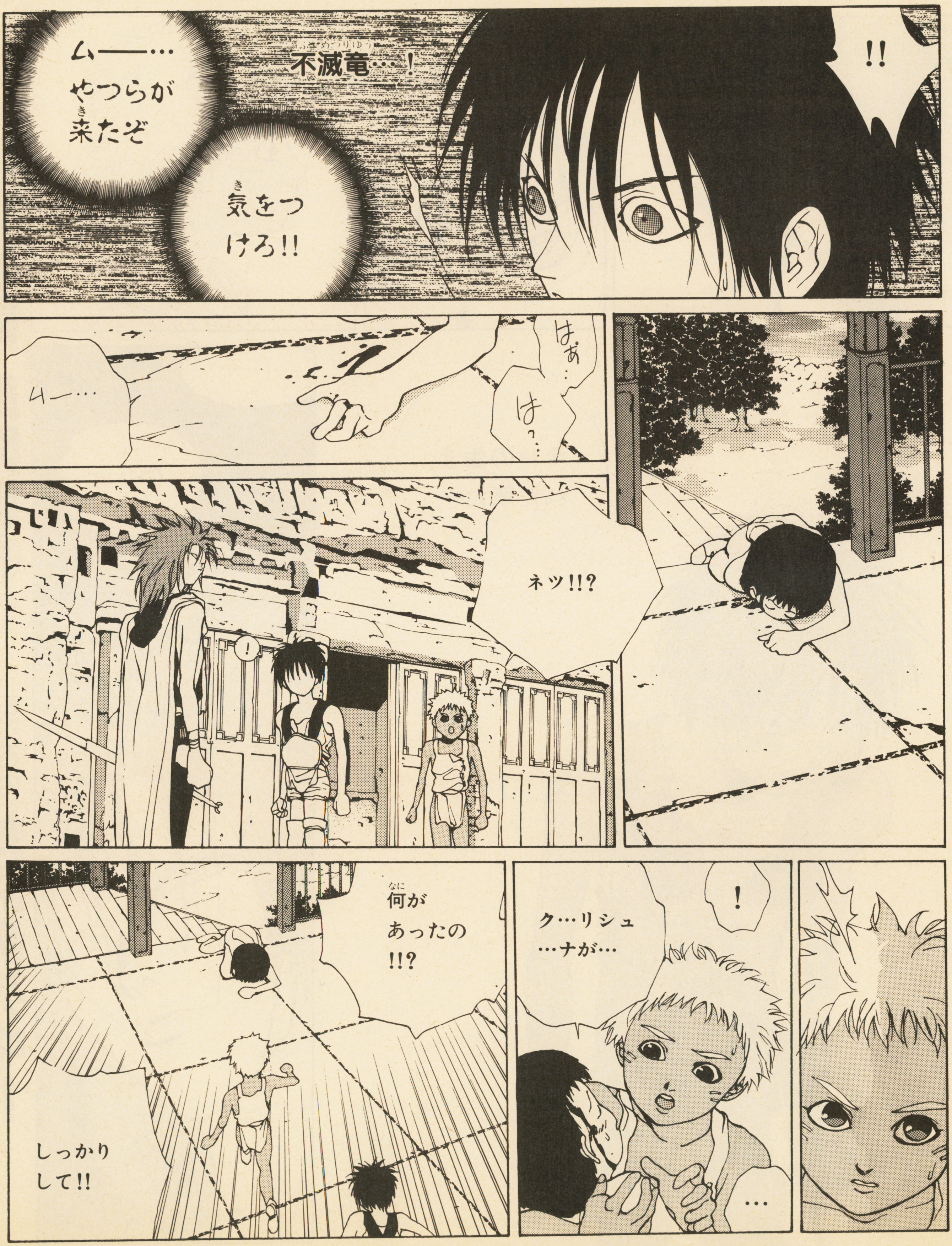
一日ゆっくり休ませてもらったおかげでつかれもとれたし
そんなにここにのんびりしてるわけにもいかねーしな
世界山…
ってとこにちょとヤボ用があってな
…ってあんたどっか行く目的があるの!?
ああ

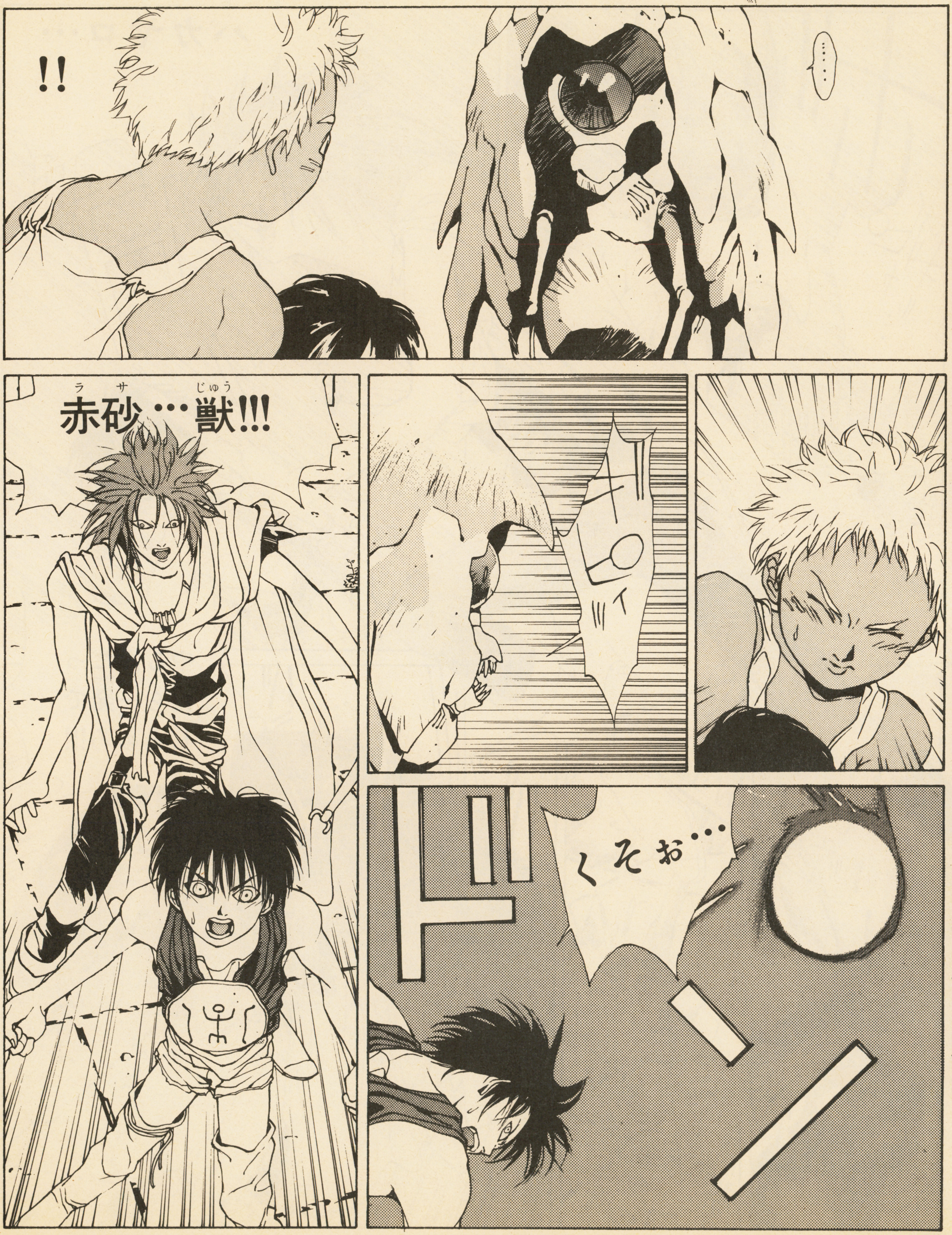


ドラゴンコミックス
魍魎戦記摩陀羅⑥の章 餓鬼童子
[角川書店 920円]
好評発売中!!

だから言った
だろ？
ヤボ用だって
あそこが
どんな所か
知ってんのかよ!?
このフダラクを
こんな赤砂だらけに
しちまった…
クリシュナの拠点
なんだぞ…！
奴らは人間じゃ
ないんだ…そこに
足をふみ入れたら
あんたも…！
なにそれ？
オレに行くなっ
つてんの？
……
出てけっつっ
たり行くなっ
つったり変な
ガキだな
それに世界山の
ことやけに
くわしーじゃ
ねーかよ
!!

ドラゴンコミックス
魍魎戦記
摩陀羅⑤
の章 捨て童子
[角川書店920円]
好評発売中!!


!!
不滅竜…!
ムー…
やつらが
来たぞ
気をつ
けろ!!
はぁ…
は…
ムー…
ネッ!!?
!
!
ク…リシュ
…ナが…
…
何が
あったの
!!?
しっかり
して!!



ドラゴンコミックス
魍魎戦記摩陀羅①〜④
［角川書店 各巻900円］
絶賛発売中!!

バカヤロ…
やるんだったら一発(いっぱつ)でしとめろ!!!

ムーは世界山からやってきた…!? 赤砂獣に襲われるアジールをムーは守れるのか……!?

第16号(8月7日発売)に続く!!

魍魎戦記マダラ3

MADARA 赤 LASA 摩陀羅

コンパニオンVol.6

「あのキャラを出せ!」は突如、影王が1位。原作者は予想外の展開にボー然!! 嫌われキャラの王者甲賀三郎の乱入もささやかれる! まるでFMWのよーな『赤』の運命はいかに!?

▶キャラクター・ファイルNO.4

甲賀三郎 KOHGA SABUROH

●

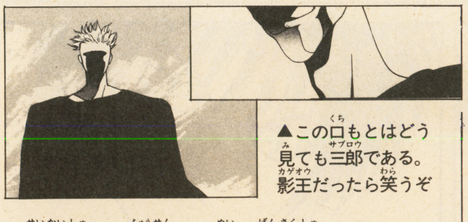
「あのキャラを出せ」の投票では一票の得票もない超不人気(?)、モーストヘイテッドキャラクターが甲賀三郎。『弐』の実質的主役はこいつだったと原作者は思ってるけど。

●

大陸から隔絶された孤島・耶倭土。そこは摩陀羅復活の地として運命付けられた呪われた地であった。恐山に産み落とされ眠り続けるヒルコ御霊摩陀羅。時空を隔てて生まれてくる双子の片割れと出会うことで御霊摩陀羅は覚醒する。甲賀三郎は八百比丘尼とともに耶倭土で転生を繰り返し、自分たちの間に運命の子が産まれるのを待った。生まれて来る子はかつて影王と呼ばれた少年の転生した姿。遠い昔、影王が父・ミロクを殺した宿業は現世でも繰り返される。すなわち、父・甲賀三郎に反逆し"父殺し"を行うことこそ生まれてきた子が影王であったことの証となる。

甲賀三郎が『壱』のミロクと同体であることとはいうまでもないが、それでは『赤』ではミロクや甲賀三郎は再び"敵"として登場するのだろうか。『赤』の舞台であるフダラクがミロクの出身地であることは『壱』の読者なら知っているはずだ。そして『弐』のラストで時空を超えてフダラクに漂着した伐叉羅を見下していた男、彼が甲賀三郎＝ミロクであることはその口許から明らかだ。はっきり言おう。山彦のミロクこと甲賀三郎もまたこのフダラクのどこかにいて、やがて物語に登場する。しかし、それは"敵"としてではない。ムーや聖神邪の戦に加わる味方としてである。なぜならば今回の"敵"クリシュナは、そもそもミロクの運命を狂わせた張本人なのである。フダラクの勇者であった青年ミロクが、なにゆえ侵略者ミロク帝となったのか、そして彼は時空を超え転生を繰り返し、光と闇の皇子の父となり続けなくてはならないのか。"敵"の正体が明らかになったときミロクをめぐる謎の全てが解明される。ここで出題。

クリシュナの正体とは何か。正体とその理由を400字以内で答えよ。ヒントは『摩陀羅』のコミック1～7巻、ファミコン版『MADARA』の中に隠されている。特集記事や設定資料も参考になるぞ!! コミックとファミコン版の設定の違いがポイントになるからね。



▲この口もとはどう見ても三郎である。影王だったら笑うぞ

正解者には抽選で1名に原作者がディスカウントショップで買って一度も使っていないSFC本体をプレゼントするぞ。〆切りは8月31日。発表は10月9日発売の第19号で。

▶あのキャラを出せ!!嘆願書

●あのキャラを出せ! 第4回発表

1位	影王	325ポイント
2位	夏凰翔	315ポイント
3位	邪魅羅	238ポイント
4位	沙門	130ポイント

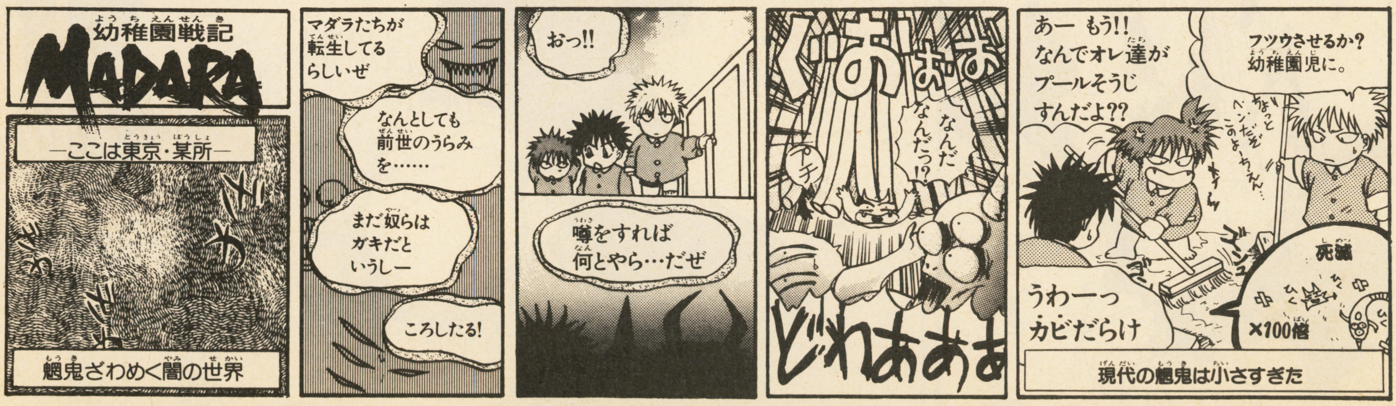
あなたの一票が下手をすると原作者を困らせる「あのキャラを出せ」。組織票が動いて夏凰翔のトップ当選確実……というムードもつかの間、一人で125票を投じた宮崎県・切辻和葉子さん、全ハガキカラーイラストで15票を投じてきた大阪府・美黒鳥魔No.5さんなど影王に大量投票が集中、夏凰翔を抜いてしまった。夏凰翔当選のあかつき(?)の登場シーンは田島先生と相談中だけど影王はまだ何も考えてないぞ(笑)。とにかくハガキを待つ。

さて、4位で手堅くポイントを稼いだ沙門だけど、これは連載開始時にコメントした通り、なるべく早く登場させたい。なんだよー、沙門は1000票超えてないじゃないかーとお怒りのあなた。沙門は最初から登場予定があるんだから、許してね。早いところ沙門を出しておかないと夏凰翔なり影王なりを登場させることになったら出番なくなりかねない……という深い理由もあるのだ。なにしろ『壱』では予定していた活躍場面〈予言者の島〉が登場せず出演シーン大幅カット、OVAでも一巻でただ出てきて死ぬ、という原作者の思い入れとは裏腹のザコキャラ扱いから何とか救い出そうという親心(?)なのだ。

とにかく投票を待つぞ。

●199×年、東京。転生戦士たちは未だ大人になっていない➡

第5話 魍鬼転生



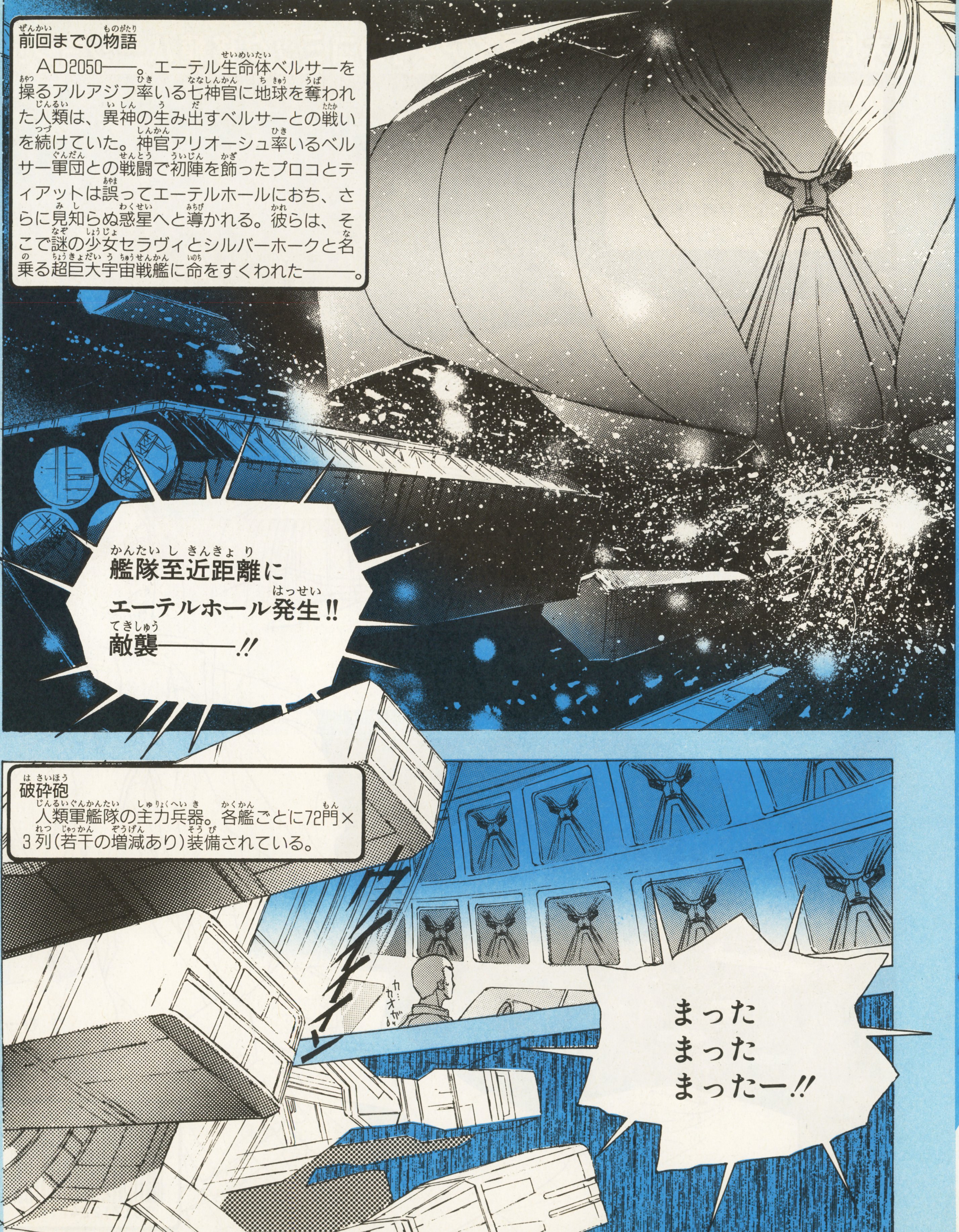
つづくぞ!!

原作▶大塚英志　苦笑▶阿賀伸宏　大塚さん、俺今年の夏は休みとりますからね▶田島昭宇　作画▶義見依久　●ファンレター待ってるよっ!!

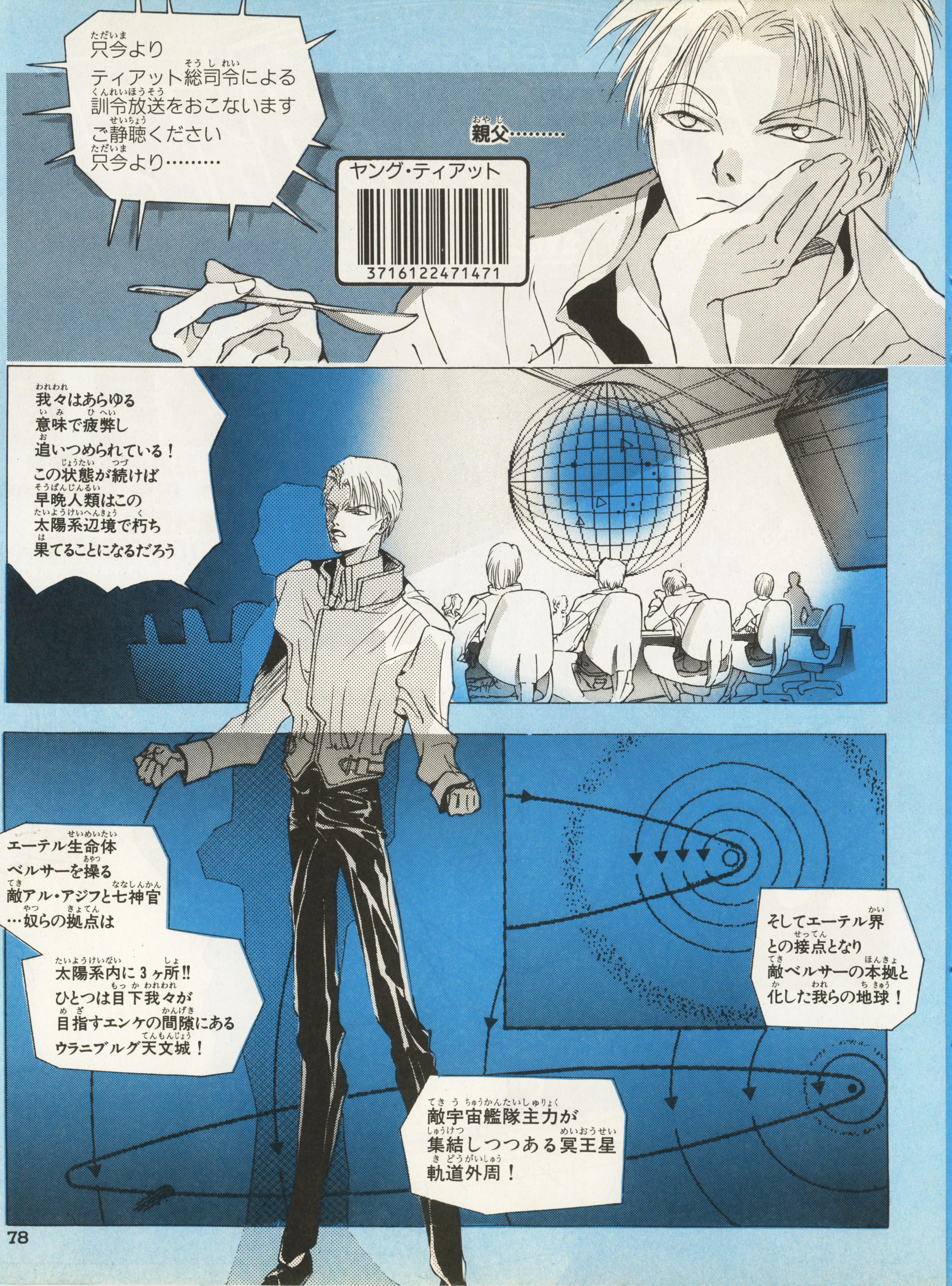
■嘆願書・問題の答え・質問その他お手紙の宛先は〒162東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル「㊫スーパーファミコン編集部」摩陀羅赤の係まで。

大反響!! 超人気STG「ダライアス」のコミック移植バージョン!!

惑星オルガからプロコ達たちとともに帰還したのは!?


前回までの物語
AD2050――。エーテル生命体ベルサーを操るアルアジフ率いる七神官に地球を奪われた人類は、異神の生み出すベルサーとの戦いを続けていた。神官アリオーシュ率いるベルサー軍団との戦闘で初陣を飾ったプロコとティアットは誤ってエーテルホールにおち、さらに見知らぬ惑星へと導かれる。彼らは、そこで謎の少女セラヴィとシルバーホークと名乗る超巨大宇宙戦艦に命をすくわれた――。
艦隊至近距離に
エーテルホール発生!!
敵襲――!!
破砕砲
人類軍艦隊の主力兵器。各艦ごとに72門×3列(若干の増減あり)装備されている。
まった
まった
まったー!!

RPGオデッセイ
ダライアスサカイア
STAGE3 旅立ち—人類軍艦隊—
▶ダライアス・クルー
●コミック 登呂枢
●設定デザイン おおのやすゆき
●ストーリー構成 松生 剛(物語環境開発)
●製作 物語環境開発
●TM© TAITO CORPORATION
味方だと……!? これが…か
はやまるなって こいつは味方だ
み・か・た OK!?
ほ…砲撃中止ッ!!
プロコ! ティアット! !??


只今より
ティアット総司令による
訓令放送をおこないます
ご静聴ください
只今より………
ヤング・ティアット
3716122471471
親父………
我々はあらゆる
意味で疲弊し
追いつめられている！
この状態が続けば
早晩人類はこの
太陽系辺境で朽ち
果てることになるだろう
エーテル生命体
ベルサーを操る
敵アル・アジフと七神官
…奴らの拠点は
太陽系内に3ヶ所!!
ひとつは目下我々が
目指すエンケの間隙にある
ウラニブルグ天文城！
そしてエーテル界
との接点となり
敵ベルサーの本拠と
化した我らの地球！
敵宇宙艦隊主力が
集結しつつある冥王星
軌道外周！

こうしている間にも地球の異神はベルサーを生みだし続けている
我々が仲間の命とひきかえに倒すよりも早いペースでだ!!
司令の言う通りだ…ベルサーを生む異神そのものを滅さない限り……
たった三ヶ所…
だが我々は戦力的に最も手薄なウラニブルグ
"裏切者の城"すら抜くことができないでいる
我々は無限無尽蔵の敵と戦う運命から逃がれることはできない!!
プロコ・Jr.
3716132541362
不利だよなー
だが諸君!! 今日我々はあらたな味方を得た!!
ウラニブルグ天文城
重力レンズ搭載の宇宙天文台。2010年完成。2015年、人類の太陽系からの完全撤退を機に当時の所長ブラーエはベルサーおよび七神官陣営への帰属を表明。以後、要塞としての改装を重ね今日に至る。("裏切り者の城"の通り名は上記の理由による)

15年の長きにわたる劣勢をくつがえし故郷地球と太陽系をとり戻す絶好の機会である！
惑星オルガの遺産シルバーホーク!!
戦艦級ベルサーを一撃で破壊しエーテルの海をも自在に渡る超科学の結晶!! その助力を得られた今こそが！
同胞諸君!! この作戦が我々に許された最後のチャンスなのだ!!
BANG

では諸君!!
"地球で会おう"!!
各人の健闘を祈る!!
BIOS-Ⅷ
艦隊中央に牽引される巨大隕石。各種レアメタル含有。燃料および資源の採掘に使われ、内部の空洞には民間人の居住区がある。
———!
親友を見殺しにし
ただ一人地球を
脱出してきた
私を
許せないのではなかったのか?
バイオスフィア居住区
トレーニングセンター
腕をあげたな…
だが実戦では
敵は手加減は
してくれんぞ
く……

許せないさ！
でもそれは
「裏切りが」じゃない!!
そんな作り話で
ごまかそうって
父さんの態度だ!!
15年前に地球で
何があったんだよ!!
父さんが悪者
になってまでかばう
秘密って一体
——!?
息子の俺にも
言えない
ことなのかよ！
父さん!!
15……才か
俺はもう
15だ!!
初陣にも
出た!!
いいだろう

プロコとティアットの部屋
パイロットは全員二人部屋を与えられる。バスルームは画面右、入口の脇に。整理整頓されてる側がティアット、そうでない側がプロコの。

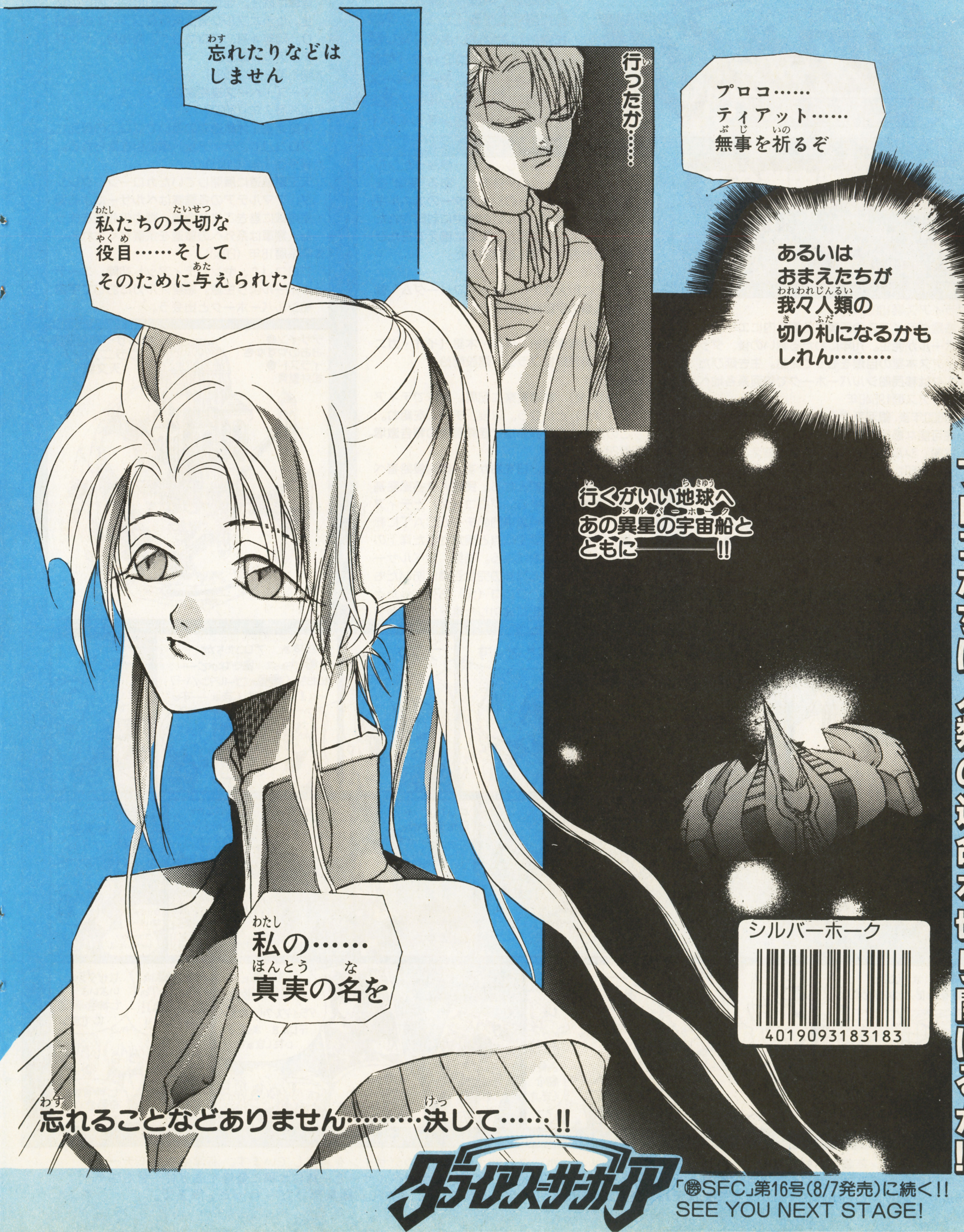
プロコ～～～～!!
たすけてったらぁ
セラヴィ…♡
……ん!?
ムリヤリ
脱がされ
ちゃったの
この服ヘ～ン
えっ
ポロポロ
ホンモノ
そっ
ひ～～～ん
わ―――…っ
ばっ
なっななな
何でそんな
カッコ……
目のやりばが～
セラヴィ
0010093121124

ハタタタ
いたいた
見つけたわよ
やっぱし
ここだったわ
?
……ム
ムリヤリ
〜〜〜〜!!!
そうよーせっかく
キレイにして
あげようって…
ミト
ダメよ
セラヴィ
逃げだしたり
しちゃ
わら
わら
モリ
わら
わら
ウツツ
よりによって
プロコのとこ
なんて……
宇宙一アブないのよ!
おまえらこそ
セラヴィに妙なこと
教えんじゃねーぞ!
大事なお客さんなん
だからな!
はいはい
ど
どーゆー
意味だよ!
またね〜
…………
……ほお

わっ
ティアット！
んー、ナルホド
ほーっナルホド
裸のセラヴィ
泣いた
まて！
俺の話を聞け!!
ずい
ご誤解すんなよな
今のは純然たる事故であってだな……
？なに云ってんだか…
じっ
？そんなことより
出撃だぜ
そいつを知らせにきたんだよ
バサッ
ヒト様のベッドまでちらかすンじゃねーよ
だから出撃するのは俺たちだけさ
シルバーホークで先行する
へ？
全艦隊の修理と補給にはまだ100時間はかかるって……

アモン様……我…らの版図…に侵入…する者が…
ユコバック
2514192052689
異神の完全な覚醒を目前にアル・アジフ様を煩わせるわけにはゆかぬ……
ブラーエを使えウラニブルグでくいとめるのだ
ブラーエ？ あの裏切者の手におえるのかしら……
なればこそリリス七神官の一人であるおまえが見届けてくるのだ
アモン
2713282013016
地球の神殿都市の奥深く……異神の封じられた扉の間に辿り着くことができたなら
異神
0010015015012
15年前に何があったのか知ることができるだろう!!
プロコの父親は地球で生きている!!
てことは何かぁ懐かしの地球に(実際見たことないけど)一番のりかよ♡らっき―――！
ぎゅむ
たどり着けたら……
だろ？
――その目で確めてくるがいい………

わかっています
シルバーホーク
大丈夫……
――なぁに？
プロコ
フフ……裏切者の
末路を…で
ございますね
え いや別に…
ちっ…地球の服も
似あうなぁ…って
……
シルバーホーク!!
艦内の案内してくれ！
ほらティアット！
おまえも来るんだよ！
ぬけがけすんなよな
セラヴィ…
リリス


行ったか……
プロコ……ティアット……無事を祈るぞ
あるいはおまえたちが我々人類の切り札になるかもしれん………
忘れたりなどはしません
私たちの大切な役目……そしてそのために与えられた
私の……真実の名を
忘れることなどありません………決して……!!
行くがいい地球へ あの異星の宇宙船とともに――!!
シルバーホーク
4019093183183
プロコたちは人類の運命を切り開けるか!?
ダライアス外伝 サーガイア
「㊙SFC」第16号(8/7発売)に続く!!
SEE YOU NEXT STAGE!

通称"だらねっと" ダライアス＝サーガイア NETWORK③

人類軍との合流も果たし、一気に盛り上がる『D=S』。本編に負けじといよいよやりたいほーだいのお笑いコミック「なぜダラ」も絶好調。データベースはダライアス・ワールドの歴史をおさらい！応援よろしくね！

DATA BASE#3

ダライアスワールド 戦史略年表

「ダライアス＝サーガイア」の母体となったダライアスワールドは幾つもの惑星の数千年にわたる戦いの歴史である。コミックに至る多くの物語をこの年表で楽しんでもらいたい。

ダライアス暦19032年
惑星ダライアスの所属する星系内にエーテルホールが発生。70年にわたる戦いの後、ダライアス本星の自爆をもって終結。生き延びた人々は移民船シルバーホークで銀河系各地へ。

ダライアス暦19540年
約500年後、銀河系中心を目指した移民団は居住可能な惑星を発見。「オルガ」と命名。「移民船」シルバーホークは任務を終え、地下深くに封印される。

オルガ暦554年
ダライアスの爆発とともに滅びたと思われていたベルサーの残党がオルガを発見、戦闘タイプに変形進化したシルバーホーク部隊との間で再び戦闘が開始される。

オルガ暦654年
100年の長きにわたる戦いのため、オルガの大気は汚染され、居住不可能な死の星に。人々は、ベルサーを駆逐し、ただ一機残ったシルバーホークに一組の受精卵と、ある"使命"を託すために自分たちのシェルターのエネルギーを遣い果たす。オルガの地中に封印されたシルバーホークは遙かな未来に備えて三たび新しい形態への進化を開始した。

西暦2025年
軌道上に巨大ステーション"フリーダム"就航。人類の宇宙時代始まる。

西暦2028年
月面基地稼働開始。火星・木星（イオ・ガニメデ）資源採掘プラント建設開始。

西暦2034年
プロコ（父）、軌道警察に配属。同隊でティアット（父）と出会う。以後、チームを組む。このころより世界各地で怪異現象の報告激増。

西暦2035年
ベルサーの出現。日をおかず人類対侵略者ベルサーの戦争状態となる。民間人は各惑星基地へ避難を開始する。プロコ（父）とティアット（父）、怪異現象専門のチームCATに転属。ベルサーの発生地点と確定された洋上の神殿都市に反撃を試みる。結果、敵ベルサーの母神に相当する異神の完全召喚は防いだものの部隊は全滅、プロコ（父）も死亡したと伝えられる。脱出に成功した唯一の生存者ティアット（父）は後に、人類軍艦隊の総司令官職に就任。地球、太陽系の放棄と西暦の廃止。ウラニブルグ天文城所長ブラーエの裏切り。同年4月、プロコJr、同10月、ヤングティアット誕生。

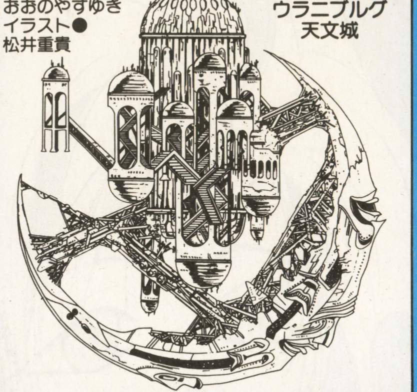
太陽系暦2年（2036）
マーズ・ベース連絡途絶。

太陽系暦3年（2037）
木星衛星イオ軌道での戦いでプロコの母死亡。プロコJr、ティアット家に引き取られる。

太陽系暦7年（2041）
天王星軌道に展開していたカローン、クレシダ、アマルテアの各艦隊はベルサーによる衛星爆破に巻きこまれ全滅。戦力の40%を失った人類軍は系外への撤退を余儀なくされる。

太陽系暦16年（2050）
プロコJr、ヤングティアット初陣。エーテルホールより生還。惑星オルガにおいて宇宙船シルバーホークと出会う。

デザイン● おおのやすゆき
イラスト● 松井重貴



ベルサー陣営要塞 ウラニブルグ天文城

モンスターデザイン募集のお知らせ●『だらねっと』では、シルバーホークと戦うベルサーのデザインを募集しています。海洋生物をモチーフにするのが条件だ（タコとかウツボとかマグロとか……ね）最も秀れた作品は、おおの先生のベルサーと一緒に本編に登場するぞ!! 君も強そうなベルサーをどんどん送ってくれ！ 宛て先は〒162 東京都新宿区新小川町1-14NAOビル「㊙SFC」編集部「だらねっと」係まで。

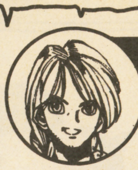
『ダライアス＝サーガイア・ネットワーク（通称・だらねっと）』に参加しよう！ イラスト・質問・ファンレター、なんでもアリだ！ 採用者にはプレゼントもあるぞ！

The Death Tower
デスタワー
CONCEPT AND WRITING
小峯徳司
ILLUSTRATION
山田章博
出光秀匡
遥かなる竜の国
何としても、ゼークス
復活を食い止めろっ!!
Chapter.18 危機脱出

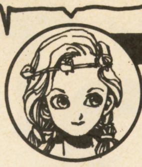
前回のあらすじ

ゾーンが落としていった文献で、ゼークスの正体を調べていたランディたちは、ゼークスが獣人族の王であり、マールによって精神と肉体を別々に封印されたことを知る。一方、ゼークスの紋章と文献の奪回に燃えるゾーンは、ランディたちに奇襲をしかける。ランディたちは、それをものともせず、ゾーンを封印する寸前まで追い込んだが、クロード（ゾーン）を助けようとするサラの行動により、一転、大ピンチにおちいった。

主人公



ランディ 戦士。考えるより先に体が動いてしまう熱血漢。



マリー 魔法使い。気の強い性格で、やや口の悪いところも。

マック 僧侶。心やさしく忍耐強い。交渉や説得が得意。

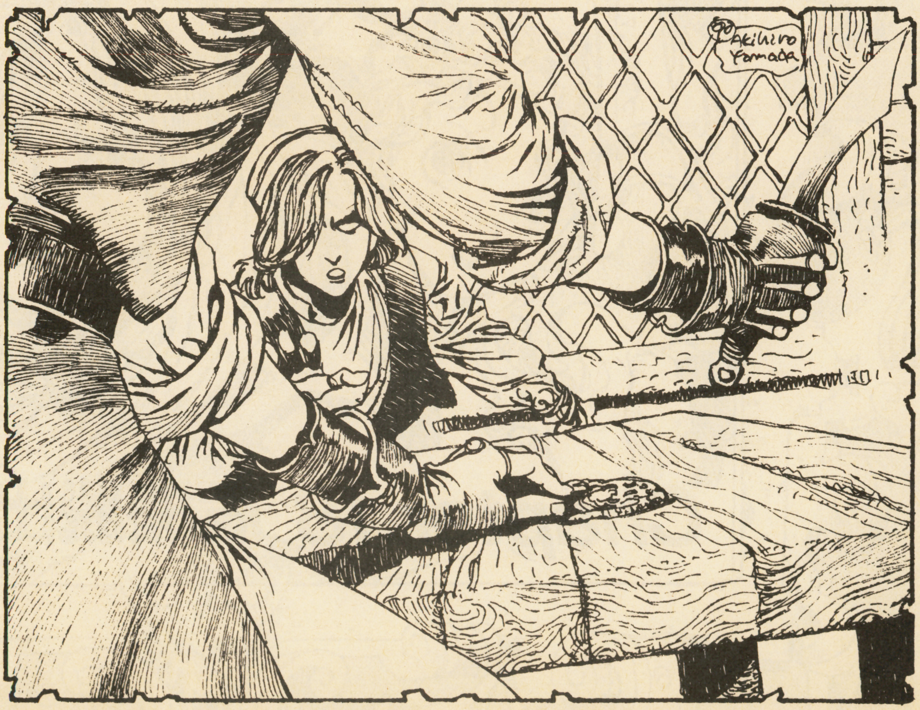
ジェフ 盗賊。沈着冷静で論理的。ちょっぴりへそまがり。

交換条件

ゾーンは勝ち誇った笑いを浮かべながら、マックとジェフに歩み寄った。
「さあ、先に死にたいのはどっちだ？」
ゾーンは、ジェフとマックの顔を交互に見ながら、そうたずねた。
（まずいな、これは……）
ジェフは舌打ちをした。ランディをはじめ、マリー、サラの３人が気を失ったこの状況で、怒りに燃えるゾーンとまともに戦っても勝ち目はない。ジェフとマックは絶体絶命の危機に瀕していた。ジェフは何とかこの危機を切り抜けようと、必死で知恵をしぼった。
「よし、まずは背の高いほう。お前から血祭りにあげてやる！」
ゾーンは指先をジェフに向けた。
「ふん。これで勝ったつもりか、ゾーン？」
ジェフは鼻で笑いながら、ゾーンをにらみ返した。
「何だと？」
「お前が欲しがっている物は、こっちの手の内にあるんだぜ」
ジェフは、ゼークスの紋章のレリーフを再度ゾーンに見せた。
「うっ……」
自信たっぷりだったゾーンの顔から笑顔が消える。
「こいつをたたき壊せば、ゼークスの復活はない。もしそうなれば、お前はゼークスに顔向けできなくなるんじゃないか？　ゼークスからもらった永遠の命も、これでおしまいってワケだ」
「ううう……」
怒り狂うゼークスを思い浮かべ、ゾーンは顔をひきつらせた。ゾーンがひるんだ様子を見て、ジェフはニヤリと笑った。
「そこでだ……」
あわれむような口調でジェフは言った。
「お前にこれを返してやろうじゃないか」
「何っ？」
「そのかわり、オレたちを見逃してもらいたい。オレたちも命は惜しいからな。どうだ、悪い交換条件じゃないだろう？」
ジェフはレリーフを差し出した。
「…………」
ゾーンはしばらく考え込んだ後、ジェフの手からレリーフをひったくるようにして取った。
「そこにある本もよこせ。そうしたらお前たちを助けてやる。さあ、早くよこせ！」
「い、いいのかい、ジェフ……？」
マックが不安そうにたずねる。
「かまわないさ。カバンごと返してやれ」
「うん……」
マックはカバンにゼークスの本を詰め、ゾーンに渡した。

＊

「さあ、これで用はすんだろう。さっさとゼークスのところへ帰れ」
ジェフはアゴでドアのほうを指し示した。
「くっくっく……」
と、ゾーンが笑いだした。
「ひゃっひゃっひゃ……！　バカめ！　これで私がおとなしく帰ると思ったか？　甘い、甘いぞ、小僧！　２度も私の計画の邪



魔をしたお前たちを、このまま見過ごしていくわけがないだろう」

ゾーンはジェフを指差しながら叫んだ。

「紋章と本が戻ったおかげで、心おきなくお前たちを殺すことができる。覚悟するがいい！」

ゾーンの両目が輝き、全身が不気味な光を放ち始めた。ゾーンが掌を上に向けると、その上に大きな火の球が生じた。

「くっくっく……。黒コゲにしてやるぞ！」

ゾーンは火の球を頭上に掲げた。その時、

〝ドスン！〟

という鈍い音が響いた。

「なっ、何だと……？」

ゾーンが下を見おろすと、１本の剣が自分の腹を貫いているのが見えた。

「こっ、これは……」

苦痛にゆがんだ顔で振り向くと、そこにはランディの姿があった。

「きさま……」

「このオレ様が、そういつまでもおネンネしてるワケがないだろう？　うかつだったな、おっさん」

そう言うと、ランディは剣をゾーンの体から抜いた。

「ぐはっ……！」

ゾーンはガクリとひざをつき、その場に手をついた。

「く、くそう……。おぼえていろ……、この礼はかならず……」

怒りと憎しみに燃えた目でランディたちをにらみつけると、ゾーンは全身からまばゆい光を放ち、音もなく消え去った。

「消えたか……」

「危機一髪ってところだな」

「ランディが気がつくのがもう少し遅かったら、全滅でしたね」

「そういうこと。せいぜい感謝してもらわなくちゃな」

「へっ、まっさきに気を失っちまったくせに、よく言うぜ」

「へへへ……」

「さあ、マリーとサラさんの手当てをしましょう」

こうしてランディたちは、何とか危機を逃れることができた。

秘密の洞窟へ

剣で腹を貫かれ、深手を負ったゾーンは、やっとの思いでアジトへ戻ってきていた。

「ハァハァ……。ゼ、ゼークス様、お喜びください……。も、紋章を取り戻して参りました」

息をきらしながらゾーンが報告すると、どこからともなくゼークスの声が響きわたった。

「そうか。よくやったぞ、ゾーン」

「あ、ありがとうございます……」

「だがな、その紋章は、入り口を開くための鍵にすぎん。私の精神は、この洞窟の地下深くにある、マールの結界に封じ込められているのだ。さあ、入り口の扉を開き、私のもとへくるのだ。そして一刻も早く、私の精神を自由にしてくれ。ゾーンよ」

そう話すゼークスの声は、喜びに満ちていた。

「か、かしこまりました……。ですが、私は深い傷を負っております。傷が癒えるまで、しばらくのご辛抱を……」

苦しげな声でゾーンがゼークスに話した。

「何だと……？」

突然、ゼークスの声が低くなる。

「何を甘えたことを言っているのだ。きさまの傷など知ったことではないわ！　それにきさまは不死身のはず。どんなに傷を負っていようと死ぬことはない。さあ、今すぐに行動を起こせ！　これ以上グズグズするようなら、たった今、きさまの命を絶ってやるぞ！」

ゼークスは容赦なくゾーンに命令した。

「わ、わかりました……。ただちに……そちらへ参ります……」

血まみれの腹を押さえながら、ゾーンはヨロヨロと立ち上がった。

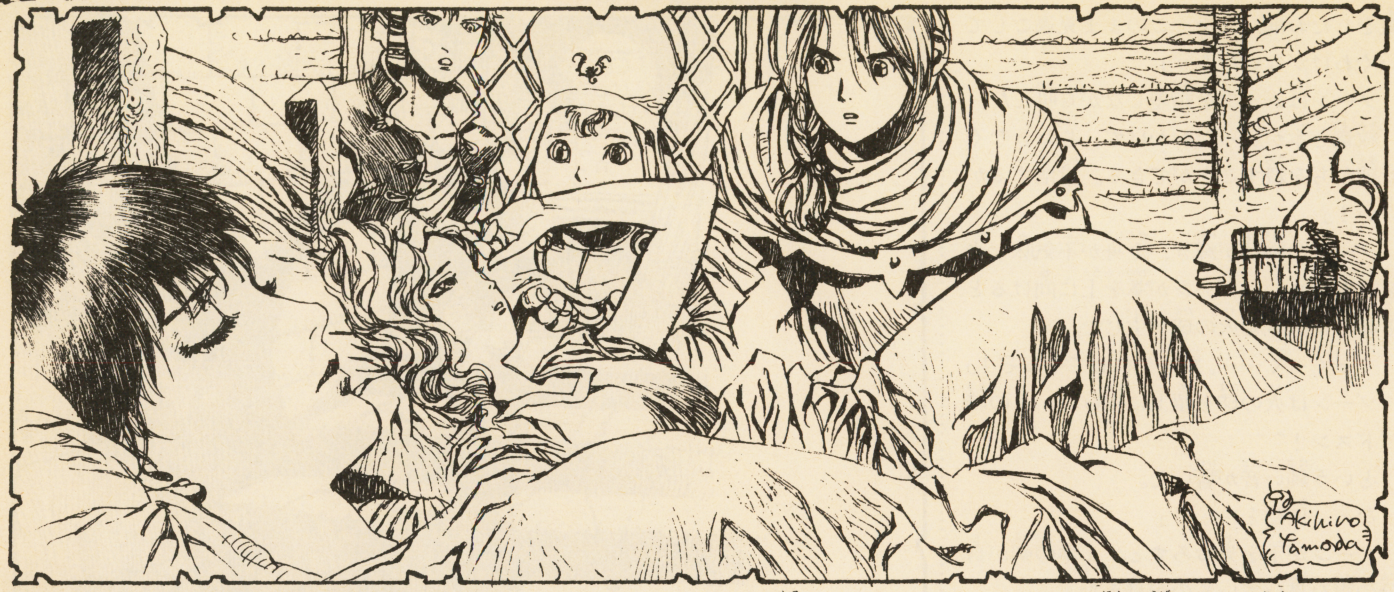
（くそったれが、威張りちらしやがって…。今に見てろよ……）。

ゾーンは、ふらつきながら祭壇に近づくと、ゼークスの紋章を、その上のくぼみにはめ込んだ。すると、低いうなりとともに、祭壇の奥の隠し扉が開いた。

「こ、これが地下への扉か……」

紋章をはずし、ポケットにしまうと、ゾーンはおぼつかない足どりで扉の奥へと進んで行った。

＊



ゾーンを追え!

その頃ランディたちは、重傷を負ったサラと、気を失ったままのマリーの看病をしていた。

「マリーは、精神力を使いすぎて気を失っただけだから、もうすぐ目をさますと思うけど、サラさんのほうは、かなり大きなダメージを受けてますね」

マックは、2人の様子を見ながらつぶやいた。

「医者を呼んできたほうがいいんじゃないか?」

「放っとけよ。マリーが息をふきかえせばそれでいいんだから。サラは放っておこうぜ。自業自得だよ。ゾーンをかばったりするから、こんな目にあったんだろ?」

ランディはサラを見ながら、フンと鼻をならした。

「そういう言い方はひどいよ、ランディ」

マックがランディをたしなめる。

「何だよ。何がひどいんだよ。サラが邪魔しなかったら、ゾーンを封じ込めることができたんだろ? それに、マリーが気を失ったのだって、サラのせいじゃないか」

ランディは、声をあらげてそう言った。その時、

「い、いいのよ……。サラは悪くない……。あたしが半人前だったからいけないのよ…」

マリーが、小さな声でつぶやいた。

「マリー!」

「気がついたのか!?」

ランディたちは、あわててマリーのベッドに駆け寄った。

「耳元でそんなに騒がれたら、ゆっくり昼寝もできないわよ……」

マリーはそうつぶやくと、弱々しく微笑んだ。

「サラがどうしたの? そんなにひどいケガなの?」

「ああ、ゾーンの電撃をまともにくらっちまってな……」

「そう……。かわいそうに……」

マリーは隣のベッドで眠るサラの横顔を見つめた。

「あの時、サラは『これ以上、クロードを苦しめないで』って叫んだわ。サラにとって、あの男はゾーンじゃなく、クロードだったのよ……。あたしがサラだったとしても、きっと同じことをしたわ。だからランディ、彼女を責めるのはやめて……」

「う、うん……」

マリーに言われ、ランディは不満げにうなずいた。

*

「ところで、これからどうする?」

ジェフは仲間たちに問いかけた。

「レリーフと本を奪われた以上、もうのんびりとしていられない。明日にもゼークスが復活するかもしれないからな」

「サラさんを置いて出発するわけにもいかないし……」

「ふん。サラのことなんてどうでもいいんじゃないか?」

「ランディ。まだそんなこと言ってるの?」

「へっ」

「まあまあ、2人とも。それより、ゾーンがどこに行ったかが問題ですよ。ゾーンのアジトには、もういないかもしれませんからね」

「ゼークスの体が封印されてる、ブレス火山で待ち伏せするってのはどうだ」

「ブレス火山って言っても、ずいぶん広いわよ。どこで待てばいいの?」

「うーん……」

4人は腕を組んで考えこんでしまった。その時だった。

「困りはてておるようじゃのう」

と、部屋の外から声がした。

「誰だ!?」

ランディが背中の剣に手をまわしながら、振り返る。すると、ゆっくりドアが開き、見覚えのある顔が部屋の中に入ってきた。

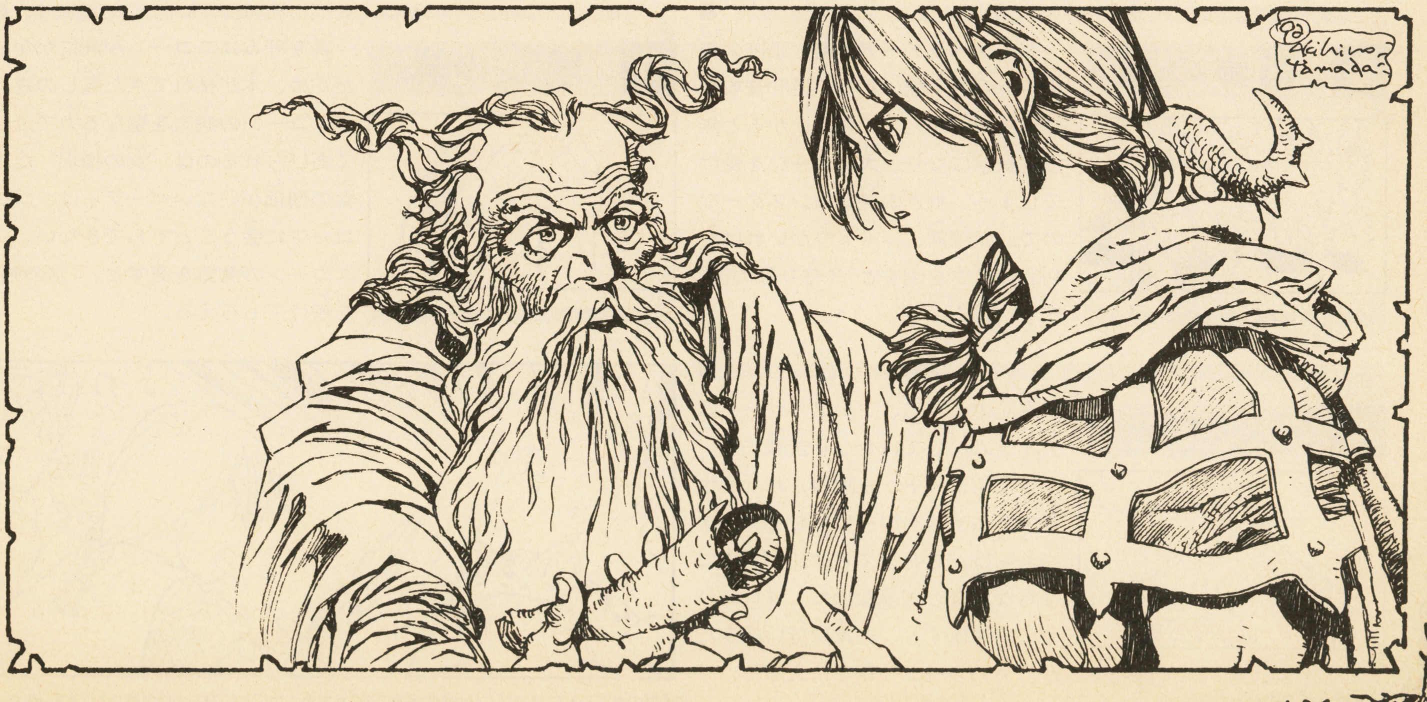
「ほっほっほ。ワシじゃ」

「ア、アルーマじいさん!」

そこに立っていたのは、ランディたちにゼークス退治を命令した、アルーマ老人だ

った。
「ずいぶんとがんばっておるようじゃな。感心感心……」
アルーマは満面の笑顔でランディたちをほめた。
「どうしてオレたちがここにいることがわかったんだい？」
「ほっほっほ。マール様の使いのワシに、不可能はない。それよりお前たち、ずいぶんと困っておるようじゃな？」
アルーマは万事お見通しといった、得意げな表情でランディたちに問いかけた。
「はい。ゾーンにゼークスのレリーフを取られてしまったんです。ゾーンの足どりの手がかりもないし、これからどうすればいいか……」
マックが、困り果てた顔で答えると、アルーマはニヤリと笑った。
「ふむふむ。それではお前たちにマール様からの伝言を伝えよう」
「マール様からの伝言？」
「よいか。『ゼークスはまだゾーンのアジトにいる。ゾーンは、ゼークスの封印を解くため、アジトの地下の秘密の洞窟に入っていった。急いでゾーンを追い、ゼークスの復活を阻止せよ』だそうじゃ」
「何だってぇ？　また、〝マール様のご意志〟かよ」
「そういうことじゃ。さぁ、これを持ってゾーンのアジトへ急ぐがよい」
そう言いながら、アルーマは１枚の地図を差し出した。
「これは？」
「アジトの地下の洞窟の地図じゃ。あの洞窟は、もともとゼークスを封じ込めるためにマール様がお作りになったもので、内部は複雑な迷宮になっておる。地図なしではとてもまともに進むことはできん」
ランディたちは地図を受け取ると、テーブルの上に広げて見た。
「しかも、ゼークスを復活させようとする者が近づくのを防ぐため、この迷宮には凶暴な〝番人〟を放ってある」
「番人？」
「そう。おそらくゾーンはその番人に食い殺されてしまうじゃろうが、万が一ということもある。お前たちはこの近道を通って、ゼークスが封印されている結界に先回りするのじゃ」
アルーマは、地図を指さし、入り口から結界に直結している抜け道を示した。
「何だ。近道があるなら楽勝じゃん」
ランディがそう言うと、アルーマが首を横に振った。
「それが、そう簡単ではないかもしれんのだ。マール様がこの洞窟をお作りになったのは大昔のこと。この地図は、その当時に書かれたものじゃから、今も内部がこのままとは限らんのじゃ」
「というと……？」
「この抜け道がまだあるのかどうか、わからないということじゃ」
「じゃあ、この地図は役に立たないってことですか？」
「そうと決まったわけではないが、あてにならない可能性も高いな」
「じいさん……。もうちょっとマシな地図はなかったのかい？」
ランディが顔をしかめながらアルーマを見る。
「うおっほん。まあ、これも試練のひとつと思うことじゃ。くれぐれも気をつけてな。ほっほっほ……」
アルーマは笑ってごまかした。不安と危険がいっぱいの洞窟探険のはじまりであった……。

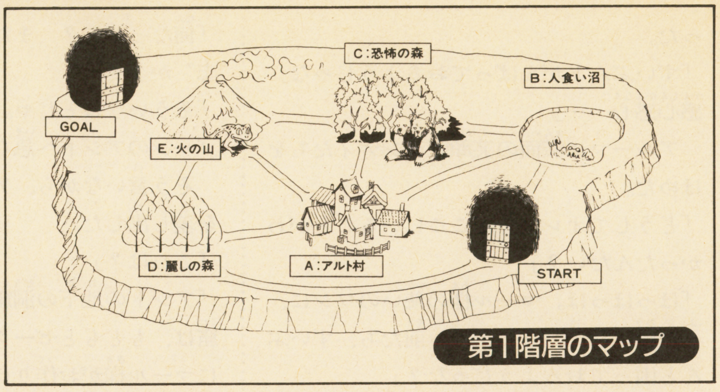
（つづく）



読者参加セクション

デスタワーに挑戦!

前回のタネあかし



第1階層のマップ

“フレアリザード”の脅威におびえる第1階層。デスタワー最初の冒険は、この恐怖のモンスターを倒すことだった。はてさて、どんな物語が展開したのだろうか!?

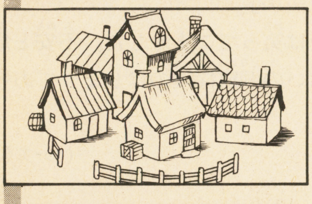
前回のポイント

全身を炎で包まれたフレアリザードをやっつけるには、“氷の剣”で炎を無力化するか、“子守り歌の笛”で眠らせて、そのスキに攻撃するのが有効な方法だ。アイテムなしでも倒せないことはないが、その場合はかなり苦労させられる。したがって、今回のポイントは、氷の剣、あるいは子守り歌の笛を入手できるかどうかにあった。

ザコモンスターが多く出現したコースは、「A—B」「B—C」「C—E」の3コース。ここを通れば、モンスターランキングでかなりプラスになったはずだ。またコース「A—E」の途中には、宝物が隠されていたので、ここを選んだパーティは、宝物ランキングで有利になった(パーティに盗賊かシャドウがいないと発見できない)。

各クエストポイントで起こったことは次の通り。はたしてキミのパーティは、どんな冒険をしただろうか。

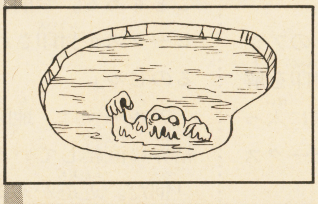
A アルト村



盗賊のアーチーが、人質をとって酒場にたてこもっているアルト村。アーチーは特殊能力もなく、あっという間に捕まえられるが、一瞬のスキをついて逃走し、どこかに行ってしまう。ひょっとすると、別の階層で再会することになるかも……。

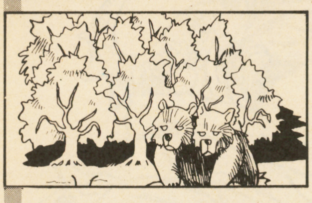
クエスト終了後、体力が全回復!

B 人食い沼



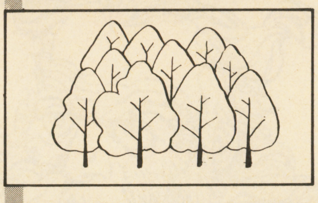
魔法の力で動くドロ巨人が出没する沼。実体がないため、剣などの攻撃は無力なので、魔法で戦うしかない。したがって魔法使い、ナイトがいないとダメ。中心部にある“魔法の石”を破壊すれば勝ち。巨人を倒すと、非常に低い確率だが“すばやさのオーブ”が手に入る。

C 恐怖の森



ツインヘッドベアが潜む恐怖の森。相手を戦闘不能にする不協和音攻撃の成功率は30%。これにかかると無抵抗状態になり、大ダメージを受けてしまう。動きの鈍いモンスターなので、武闘家、シャドウがいれば有利。コイツを倒すと“子守り歌の笛”が手に入る。

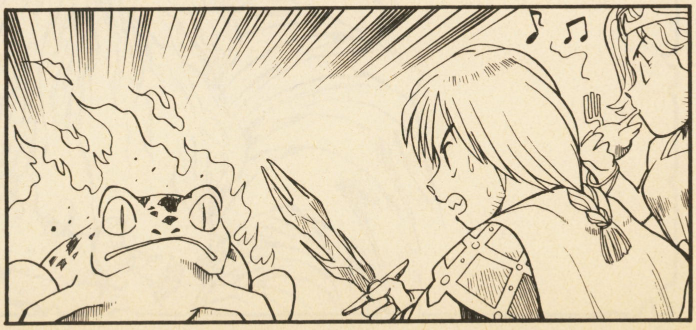
D 麗しの森



森を守るユニコーンが病にかかったため、木が枯れてきた麗しの森。ユニコーンの病気を聖なる力で治してあげられるのは“女の僧侶”だけ。女の僧侶がいないパーティは、ユニコーンに会うことすらできない。ユニコーンの病気を直すと、“氷の剣”を授けてもらえる。

E 火の山

上記のように、フレアリザードはアイテムなしではかなり苦戦する。ドラゴンヤードから隔離された別世界であるデスタワーに住むモンスターたちは、これまでとは比べものにならないほど凶暴なのだ。フレアリザードを倒すと、非常に低い確率だが“力のオーブ”が手に入るぞ。



※前回のクエストで、マップとハガキの道順に相違点があったことを、深くお詫び申し上げます。道は、C—D間ではなく、A—C間、A—E間にあること(ハガキの方)とさせていただきます。ご了承ください。

ランキング発表

前回の予告通り、今回からランキングは3つに分割された。実力で狙う2つのランキングと、運が肝心のアイテム発見者リスト。キミのパーティの名前は載っているかな？

Ⅰ モンスターランキング

順位	登録	パーティ名	職業	プレイヤー	ポイント
1	1041	無責任金剛団	ナ魔僧シ	三浦泉（新潟）	291
2	1042	ドラゴンムーン	竜ナ魔戦	鬼冬夕維（北海道）	290
3	1043	風の精霊たち！	ナ僧魔シ	小田たけす（沖縄）	288
4	1044	ピースメーカーズ	ナ武僧魔	神武（宮城）	287
5	1045	ＬＡ・ＦＡ	魔盗ナシ	風魅摩耶（東京）	286
6	1046	ジャスティス	僧ナシ魔	よくはら晶（滋賀）	285
7	1047	バトルズ	竜ナシ魔	十兵衛（千葉）	284
7	1048	黄金のイルカ隊	シ竜魔ナ	六道リィン（東京）	284
9	0990	どこかの冒険者	ナ魔僧盗	はじきの明（大阪）	282
9	1049	ファイターズ	ナ竜武魔	シン・インバース（神奈川）	282
11	1050	びっくりしたなぁ　もう！！	竜ナシ盗	逆襲の鬼頭（岐阜）	281
11	1051	竜王軍「バハムート」	竜武シ魔	まーぞ（東京）	281
13	1052	ＴＲＩＡＬ	ナ武竜盗	Ｒ３２改（青森）	280
14	1053	愛の戦士とその仲間	戦ナ僧魔	いまそかり（大阪）	279
15	1054	白の軍団	ナナ竜魔	藤内美典（熊本）	278
15	1055	急いで歩こう	ナ盗竜魔	郵便局員もどき（千葉）	278
15	1056	ジャンク・スパーク	ナシ僧魔	ボン華麗（広島）	278
18	1057	ウッソヤネーンズ	戦竜ナ僧	使い茶魔（大分）	276
18	1058	終りをつげる者たち	ナ竜武シ	坂本（埼玉）	276
18	1059	とつげきやろう	竜ナシ僧	ソードマスター（兵庫）	276
21	1060	ＫＩＮＧ－ＳＨＯＷ	戦竜魔シ	ＫＩＮＧ－ＳＨＯＷ（東京）	275
21	1061	オレはゴエモンじゃねえ	魔戦シ竜	いとかんや（福岡）	275
23	1062	くらっしゃあず	竜シ僧魔	阿部みつや（京都）	274
23	1063	の一天気チーム	ナシ武僧	おキヌちゃん（埼玉）	274
25	1064	気合十分野郎ども	戦シ僧魔	エブラーナ三世（福島）	273
25	1065	バトルが好きな戦士たち	戦竜シ魔	炎の騎士（香川）	273
25	1066	バーレスク	ナ僧竜シ	萩原亮（宮城）	273
28	1067	岡崎様・天才祭	ナ僧竜シ	岡崎邦生（山口）	272
29	1068	目立った者勝ち！！	ナ竜シ武	坪井大輔（愛知）	271
29	1069	ブレイカーズ	戦竜ナシ	田村和典（群馬）	271
31	1070	チョーセダイ	ナ竜僧盗	グレートタムコ（神奈川）	270
31	1071	アクア	武シ僧魔	なじゅ（愛知）	270
31	1072	ランキングイリ	戦竜僧魔	ナイト（滋賀）	270
31	1073	ｄｒｅａｍ　ｋｉｄ’ｓ	武シ竜魔	ＧＡＭＥ　ＫＩＮＧ（新潟）	270
31	1074	ミート・フォー	戦ナ竜シ	池田Ｋ（大阪）	270

Ⅱ 宝物ランキング

順位	登録	パーティ名	職業	プレイヤー	ポイント
1	0297	勇将隊	ナ武シ僧	ＦＣくえすと（東京）	294
2	1075	林原めぐみ宣伝部	ナ僧盗竜	エリさま仮眠中（兵庫）	293
3	1076	て	戦シ僧魔	世喜晃（鹿児島）	291
4	1077	ガバチョの仲間たち	僧ナ武シ	世界の覇王（岐阜）	290
5	1078	CHEERFUL FIGHTER	ナシ僧魔	鈴羅木かりん（愛知）	287
6	1079	Romance Stars	ナシ魔僧	アイリーン（三重）	285
7	1080	迅風	シ僧魔魔	龍元（東京）	284
8	1081	ＭＡＤ・ＭＡＧＩＳＩＡＮＳ	僧魔シ竜	躍る短刀（神奈川）	282
8	1082	忍隊	ナ魔竜僧	スイカ（神奈川）	282
8	1083	清き異性交遊隊	ナシ魔僧	毛さきがメロメロ（大阪）	282
11	1084	勇者御一行様	盗戦魔僧	田山順子（東京）	281
11	1085	瞳の炎は勝利の印	ナシ僧魔	ヴァニラアイス（東京）	281
13	1086	わしづかみ	魔僧戦盗	ジュクテン（東京）	280
14	0973	サクラサク	ナ僧シ魔	大西小百合（香川）	279
15	1087	ガンダムＦ９２	戦シ僧魔	サブ（東京）	277
15	1088	強者戦士御一行	竜シ魔僧	やっち（宮城）	277
17	1089	チェリーとその仲間たち	ナシ僧魔	ウルトライダー（神奈川）	276
18	1090	アメリカン	ナシ僧魔	ＳＯ（群馬）	275
18	1091	暁の傭兵団	ナシ僧魔	ルーサーたか（愛知）	275
20	1092	ＢＬＡＣＫ　ＤＲＡＧＯＮ	シ魔ナ僧	シャドウＪｒ．（山口）	274
20	1093	ゴールデンファイター	ナ魔僧シ	月光猿軍団（福島）	274
22	1094	麻雀戦士	ナシ僧魔	オバケのＱ－（愛知）	273
23	1095	麗しの猫柳	ナ僧魔シ	胡麻油（東京）	272
23	1096	運命に集いし者	竜僧魔盗	海瀬なぎさ（埼玉）	272
23	1097	楓	ナシ魔僧	華楓（茨城）	272
26	1098	ビャッコタイ	戦シ僧武	今任徹（福岡）	271
26	1099	エリート集団になり隊	ナシ僧魔	ただのゲーム好き（宮崎）	271
26	1100	Ｈａｌｆ　Ｅｌｖｅｓ	竜シ僧魔	Ｇｒｉｆｆｉｎ（新潟）	271
29	1101	突撃野郎Ｂチーム	魔僧盗竜	エメラルド（長崎）	270
29	1102	ハロウイーン	ナシ僧僧	飛影丸（兵庫）	270
29	1103	アルファ・ラムダ	ナ僧シ魔	Ｒ＆Ｋ（福岡）	270
32	1104	バカ野郎Ｂチーム	戦魔僧シ	ヨッピー（福島）	269
32	1105	ホット　ショット	ナ魔シ僧	上領渉（高知）	269
32	1106	迷宮破壊工作団	ナ竜シ僧	ﾌﾆｬﾌﾆｬﾌﾆｬﾘﾝ（大阪）	269
32	1107	自己中心隊	戦シ魔僧	ある日のサンタ（千葉）	269

Ⅲ アイテム発見者リスト

■ 力のオーブ

北海道・MUPAMASA　愛知県・ALFRED　茨城県・仲田智洋　兵庫県・田路峰子　京都府・後村寛仁　兵庫県・山本了淳　北海道・ジャストミート郎　神奈川県・まじくん　千葉県・ズンドコペロ　石川県・亀田学　茨城県・絶対ザンギエフ　群馬県・葱瀞　静岡県・おっさん　岩手県・白まどーし　千葉県・ワタナベヒロシ　大阪府・水瀬晶　新潟県・霧霞狼魔　静岡県・ミオ　北海道・小鹿広美　千葉県・シヴァかずほ　長崎県・あずき　静岡県・Yれい

■ すばやさのオーブ

東京都・おえかきまんま　東京都・N.S.　東京都・イグータ　秋田県・怒りの鉄鉱石　兵庫県・仲原信長　青森県・桂木宇佐見　兵庫県・星ぽえむ　東京都・鬼畜春麗使い　東京都・幕の内弁当　福島県・SHAKE　神奈川県・仲田慎一郎　東京都・デスです　千葉県・Love and Peace　秋田県・SAZUN　埼玉県・神無月ちょうた　東京都・かまぼこ　香川県・ライター君　滋賀県・すけさぶろう　岐阜県・ルードヴィビー　栃木県・どぅおりゃ~~~!!

オーブとは？

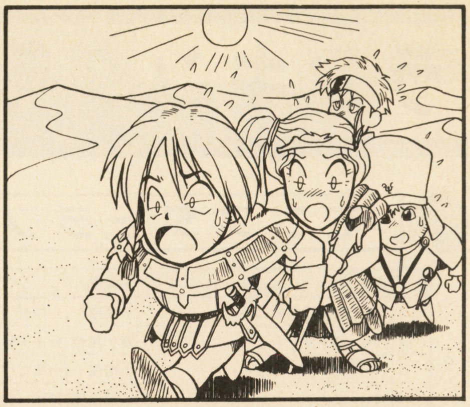
さて、今回から登場の「アイテム発見者リスト」。これには、冒険中に希少アイテム「オーブ」を見つけることができたラッキーなパーティの持ち主の名前がリストアップされている。このリストに載った人たちは、登録ナンバーはもらえないけれど、そのかわりに、"オーブの力"を授かることができる。たとえば"力のオーブ"を持っていれば、パーティのメンバーの力がレベルアップし、今後の冒険が有利になる。つまり、オーブを持っていないパーティに比べて、ランクインの可能性がグンとあがるわけだ。オーブを手に入れた人は、応募する時、持っているオーブの種類をハガキに書き込むのを忘れないようにしよう！

今回の冒険

前回からスタートした〝デスタワーへの挑戦〟。今回は第２階層にチャレンジしてもらいます。

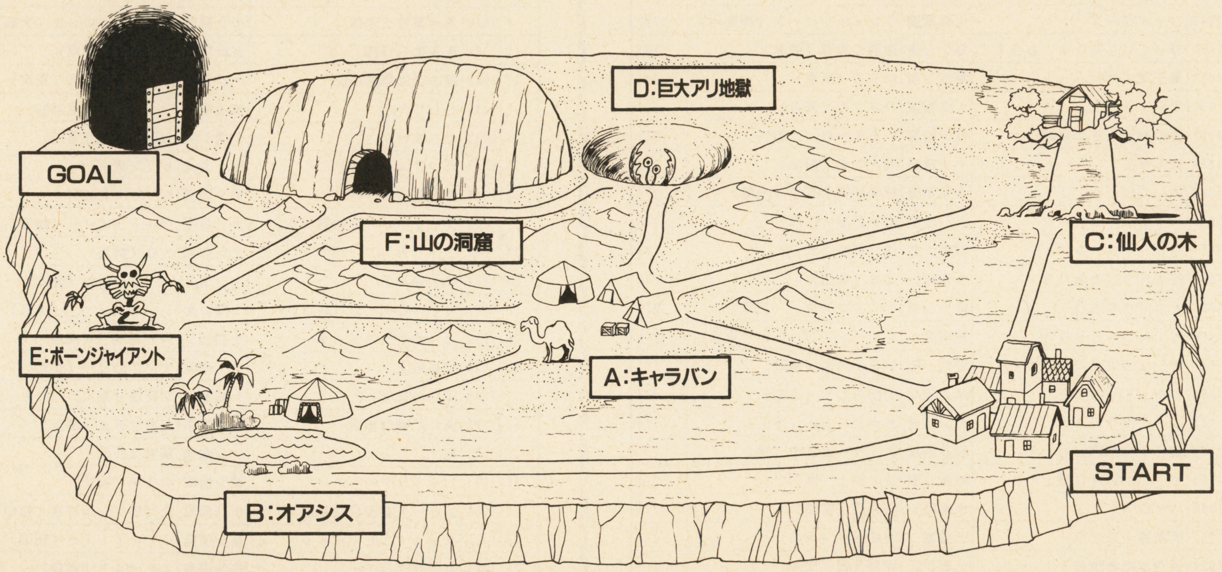
前回参加していないみなさんのため、デスタワー内部についてご説明しましょう。デスタワーは10の階層で構成されています。10の階層と言っても、単なる10階建ての塔と言うことではなく、各階層にはマール様の魔法によって作られた世界が広がっていて、それが10段重ねになっているのです。言うなればデスタワーは、ドラゴンヤードから独立した、異世界の集まりなのです。ですから、各階層のマップは、下のような広がりのあるマップになるのです。

さて、第２階層では〝砂使い〟という悪い魔法使いが、階層全体を砂漠に変えようとしています。この階層でのみなさんの使命は、生き残った人々のために、砂使いを退治することです。がんばってくださいね。



第2階層のマップ

第2階層には、6つのクエストポイントが用意されている。クエストを解決すると、宝物が手に入ったり、体力が回復したりするぞ！



第2階層のクエスト

・スタート地点

第２階層の冒険の出発点。ここには、たったひとつ残された町がある。目の前には３本の道があり、どの道を選ぶのも自由だが、１度選んだ道は２度と選ぶことができない。さあ、どの道を進む？

・クエストA「キャラバン」　……強制

山の洞窟へ向かうキャラバン。第２階層の住民たちが、砂使いを倒すために結成した軍団だが、勝ち目はうすい。何とか彼らを説得して、町に帰してあげよう。

＜　危険度：C　　お宝度：C　＞

・クエストB「オアシス」　……選択

最後に残されたアオシスは、悪徳商人に占領されてしまっている。人々を苦しめる悪徳商人をこらしめてやろう。

＜　危険度：B　　お宝度：B　＞

・クエストC「仙人の木」　……選択

高い木の上に住み、下界を見おろしている高見の仙人。彼は砂使いの倒し方について、何か知らないだろうか？

＜　危険度：C　　お宝度：B　＞

・クエストD「モンスター①」　……選択

自分にはむかう邪魔者を排除するため、砂使いが砂漠に放った巨大アリ地獄。まずはコイツを料理してやろう！

＜　危険度：A　　お宝度：B　＞

・クエストE「モンスター②」　……選択

人々の怨念のかたまりともいうべき、ボーンジャイアント。戦って倒すより、安らかな眠りにつかせてあげよう。

＜　危険度：A　　お宝度：B　＞

・クエストF「山の洞窟」　……強制

第２階層を砂の世界に変えようとする砂使い。魔法で砂を自在にあやつる、かなりの強敵だ。勝ち目はあるのか……!?

＜　危険度：A　　お宝度：A　＞

・ゴール地点

第３階層へつながる扉がある地点。砂使いを倒せば、扉が開くぞ。

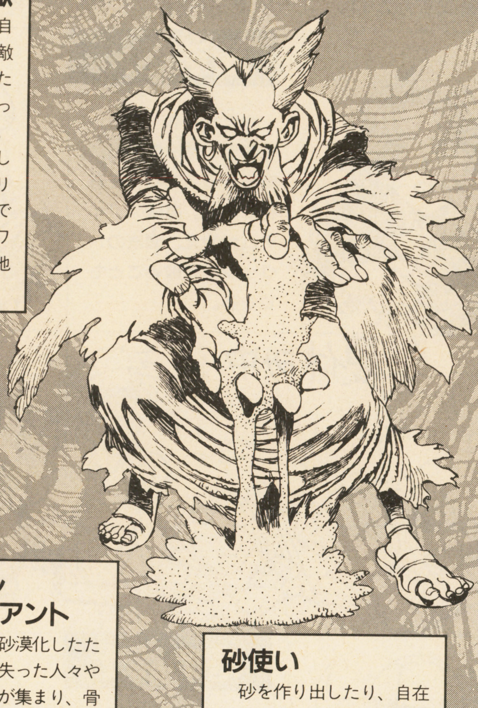
※危険度はAが１番高く、続いてB、C。また、お宝度はAが１番、いいものがたくさん手に入ると考えてください。

モンスター

砂漠化しつつあるばかりでなく、モンスターの被害も絶えない第2階層。キミの力で、この階層が死の世界になるのを防ぐことができるのか!?

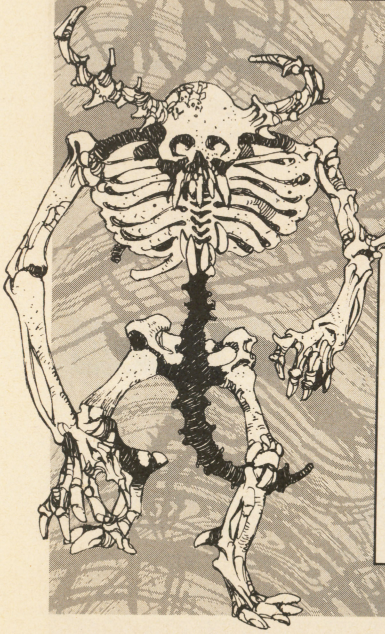
巨大アリ地獄

砂使いが、自分のすみかに敵を近づけないために砂漠に放ったモンスター。人間を獲物としているのでアリ地獄というのは適切ではないが、その姿やワナのしかけ方などは、アリ地獄と変わらない。



高見の仙人

第2階層に立つ大きな木の上の小屋に住み、下界を見おろしている変わり者の老人で、木の上から降りてくることはめったにない。かなりの力を持った魔法使いというううわさだが、本当のところはわからない。



ボーンジャイアント

世界が砂漠化したために命を失った人々や動物の骨が集まり、骨の巨人となった。怒り、苦しみ、怨念などの力で動いているため、通りがかった者にみさかいなく襲いかかるあわれなモンスターである。

砂使い

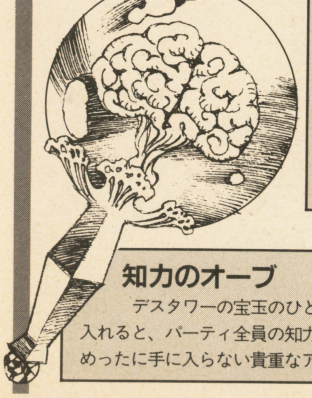
砂を作り出したり、自在にあやつったりする魔法を身につけた魔法使い。第2階層を砂だらけの世界にしようとしている。残虐な性格で、彼に逆らったために砂に埋もれて命を落とした者も少なくない。

オアシスの悪徳商人

第2階層に残された最後のオアシスの地主を名乗り、貴重な水を高値で売りつけ、人々を苦しめている。用心棒として、数人の乱暴者を雇っているため、力のない一般の人たちは彼の言いなりになっている。

アイテム&宝物

ボスキャラの砂使いは、まともに戦って勝てる相手ではない。マジックアイテムが絶対に必要だ。はたしてアイテムはどこにあるんだろう?

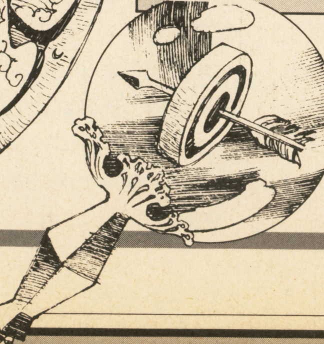


風車の盾

クルクルと回転して強い風を発生させる、旋風機のような盾。目の前にいる敵は、強風にあおられて身動きできなくなってしまうか、吹き飛ばされてしまう。魔法のアイテムなので、魔力がないと使えない。

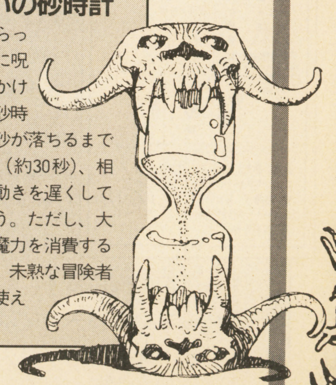
幸運のオーブ

デスタワーの宝玉のひとつ。このオーブを手に入れると、パーティ全員の運がレベルアップする。めったに手に入らない貴重なアイテム。



呪いの砂時計

ねらった敵に呪いをかけて、砂時計の砂が落ちるまでの間(約30秒)、相手の動きを遅くしてしまう。ただし、大量の魔力を消費するため、未熟な冒険者には使えない。



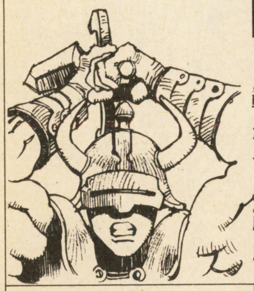
知力のオーブ

デスタワーの宝玉のひとつ。このオーブを手に入れると、パーティ全員の知力がレベルアップする。めったに手に入らない貴重なアイテム。

職業(タレント)

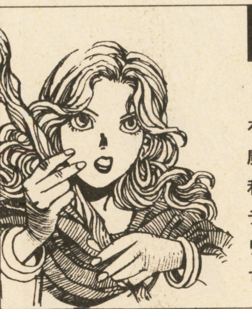
「デスタワー」に参加するにあたって、キミは４人組のパーティを編成しなくてはならない。選択できる職業は、下にあげる８種類。どんな職業を組み合わせてパーティを編成するかは、コース選択同様に大切な要素なので、慎重に検討してから、決定しよう。性別も意外と重要なポイントだったりするからね。同じ職業のキャラがいてもＯＫだけど、極端な編成よりも、バランスを考えた編成のほうが無難だろう。

戦士



「剣術」を身につけた、戦いの専門職。すぐれた戦闘能力と体力を持ち、あらゆる武器、防具を使いこなせる。頭脳的なことが苦手で、魔法は使えない。

魔法使い



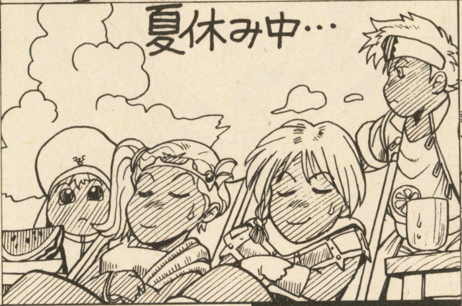
さまざまな「魔術」を使う、魔法の専門家。魔法を唱えて戦いを有利に導く。魔法のアイテムが使え、魔法のトリックを見破ることもできる。

僧侶

竜の宗教の教えを人々に広めるのを務めとする職業。呪いや怨念を感知し、それを鎮めることができる。また、話し上手で、交渉や説得が得意。

盗賊

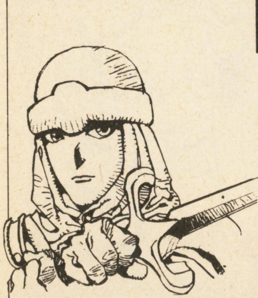
鍵開けやワナはずしなど、普通の人にはできない特殊能力（まとめて「盗術」と呼ぶ）を身につけた職業。戦闘力はそこそこだが、魔法は使えない。



武闘家

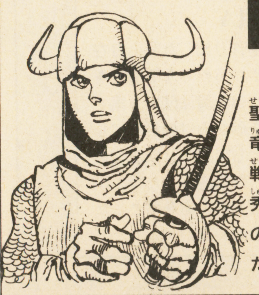
「格闘術」を身につけた、肉弾戦のプロフェッショナル。ただし、武器はほとんど使えない。戦士以上にすぐれた戦闘能力と体力を持っている。

ナイト



「剣術」と「魔術」を身につけた職業。戦闘では戦士並に力を発揮し、魔法や魔法のアイテムもかなりのレベルまで使いこなす。文武両道のエリートだ。

竜の兵士



戦士の武力と僧侶の聖なる力をあわせ持ち、竜の教会から「聖なる戦士」と認められた優秀な兵士。ただし、この職業に就けるのは男だけである。

シャドウ

人里離れた土地での苦しい修行に耐え抜いた者だけが修得できる、きわめて特殊な職業。「盗術」と「格闘術」を併せて身につけている。魔法は使えない。

ハガキの書き方

1．パーティ編成

冒険に挑むため、まずは４人編成のパーティを作る。４人のキャラクターの職業、性別、名前（なるべくカタカナ８文字以内）、およびパーティの名前（ニックネーム）を応募ハガキの所定の欄に書きこむ。登録ナンバーを持っているパーティは、「登録ナンバー」を、オーブを手に入れたパーティは「オーブの種類」を書くのも忘れずに。

2．ルート、クエストの選択

98ページのマップとクエストリストをよく検討して、どういうルートでゴール地点をめざすかを決め、応募ハガキのルートマップ上に選んだルートを記入する。この時、次のことに注意するように。

①同じコース（道）は２度通れない。

②強制クエストのポイントは、かならず通過すること。

③選択クエストのポイントは、２つまでしか通過できない（１つでもＯＫ）。

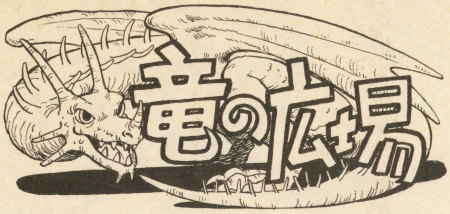
3．住所、氏名などの記入

１～２のゲームに必要なデータの他に、住所や名前などを応募ハガキの所定の欄（表面にある）に書き込む。

１～３の項目について、書いていないもの、あるいは条件に反するものがあった場合は「失格」になるので、じゅうぶんに注意しよう。

※戦闘について

戦闘は、各クエストポイントに登場するモンスターとの戦闘だけでなく、ポイントとポイントを結ぶコース上でも、ランダムに発生します（これまでに登場したザコキャラを配置）。コースによって、モンスターの出現率や強さが違うので、モンスターランキングで上位入賞を狙う人は、モンスターがたくさん出そうなコースを選ぼう。



竜の広場

From the Free Space

夏が来たっ!! 心も体(?)も開放的になる夏が大好きなジャスミンです。とにかくハリきっていっちゃおー!!

＊

★パーティの中で30才と最年長のオルガは好物がカエルの丸焼きで、アンデッド系の魔物が大の苦手という、はっきりし言わなくても変なオヤジである。アディオスは18才でお色気姉さんにとことん弱い。マーティアはギャンブル大好き。リアラは派手好きの大金遣い。いったい誰がこのパーティをまとめるんだか……。

大阪府・しどう・りゅーじ

ジャスミン　いーじゃない、いーじゃない。みんな味のあるメンバーで。あたしは気が合いそうだなぁ。特にオルガさん♡

★うちのパーティは全員が酒飲み。いわゆる「飲んべー」です。しかも、全員未成年。シャンペンなんてまだ13才。ジーザケなんて1日に、ビン5本は飲むし……。どうにかしてくださいっ！　埼玉県・黒っ子君

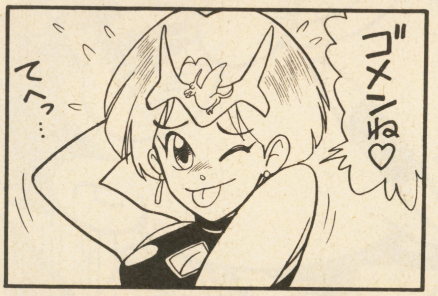
ジャスミン　これも、いーじゃない！　お酒好きな人って、楽しくって好きだなー♡

★僕は絵が下手なので、めったに絵は書きません。けど、『ダブルムーン』、『デスタワー』、『ファージアス』などには、1年近くハガキをだしています。そして考えたことは「イラストがないとランクインできないのではないか?」ということです。

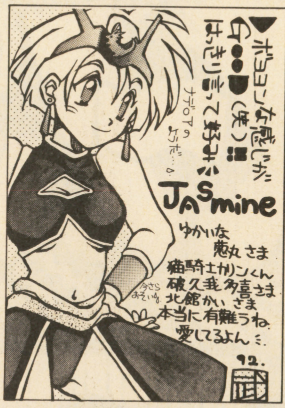
群馬県・星武

ジャスミン　そんなことは絶対ないって！　イラストの有る無しは、ランクインには、全然関係ないから、がんばって応募して！

ところで、今回のクエスト発表だけど、マップとハガキの道順が食い違ってるなんて、とんでもない間違いをしてしまいました。ホントにホントにごめんなさい。これからは気をつけるので、許してっ♡



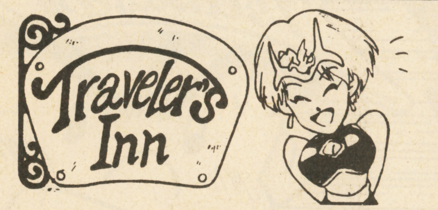
マールの殿堂



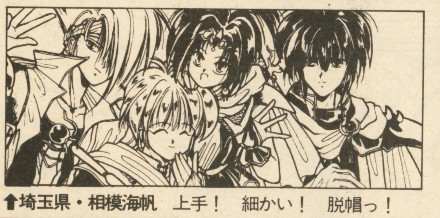
⬆福岡県・筋少ダメさすけ
あたしってボヨヨンって感じ? まぁ、けっこう、出てるトコは出てるからぁ、外人体型なんて言われるけどぉ。なんて……！

⬆東京都・がまパックん
何かいいなぁ。このイラスト。白と黒のコントラストが妙にいい！　時間もかなりかかってるんじゃない？

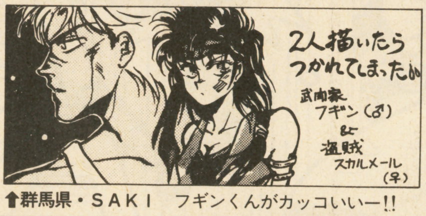
⬆東京都・夜想航海
このジェフ、何だかすごくカッコよいじゃないか。左手のしぐさがニクイねぇ。好男子してるぅ！



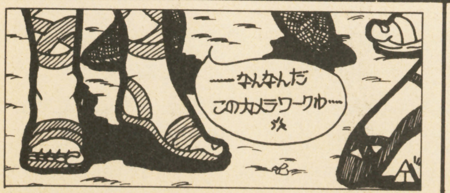
⬆山口県・勇者のはしくれ　ファンタジーしてるなぁ。



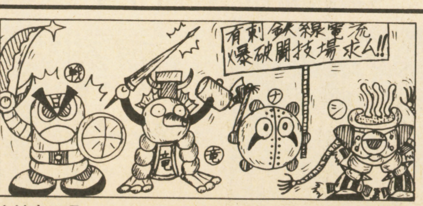
⬆埼玉県・相模海帆　上手！　細かい！　脱帽っ！



⬆群馬県・SAKI　フギンくんがカッコいいー!!

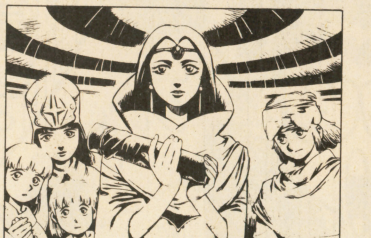


⬆長崎県・武内蛙　右すみのトウシューズがよいです。



⬆神奈川県・モーケー　不思議に味がある。好きです。

次号はDM伝説だ!!

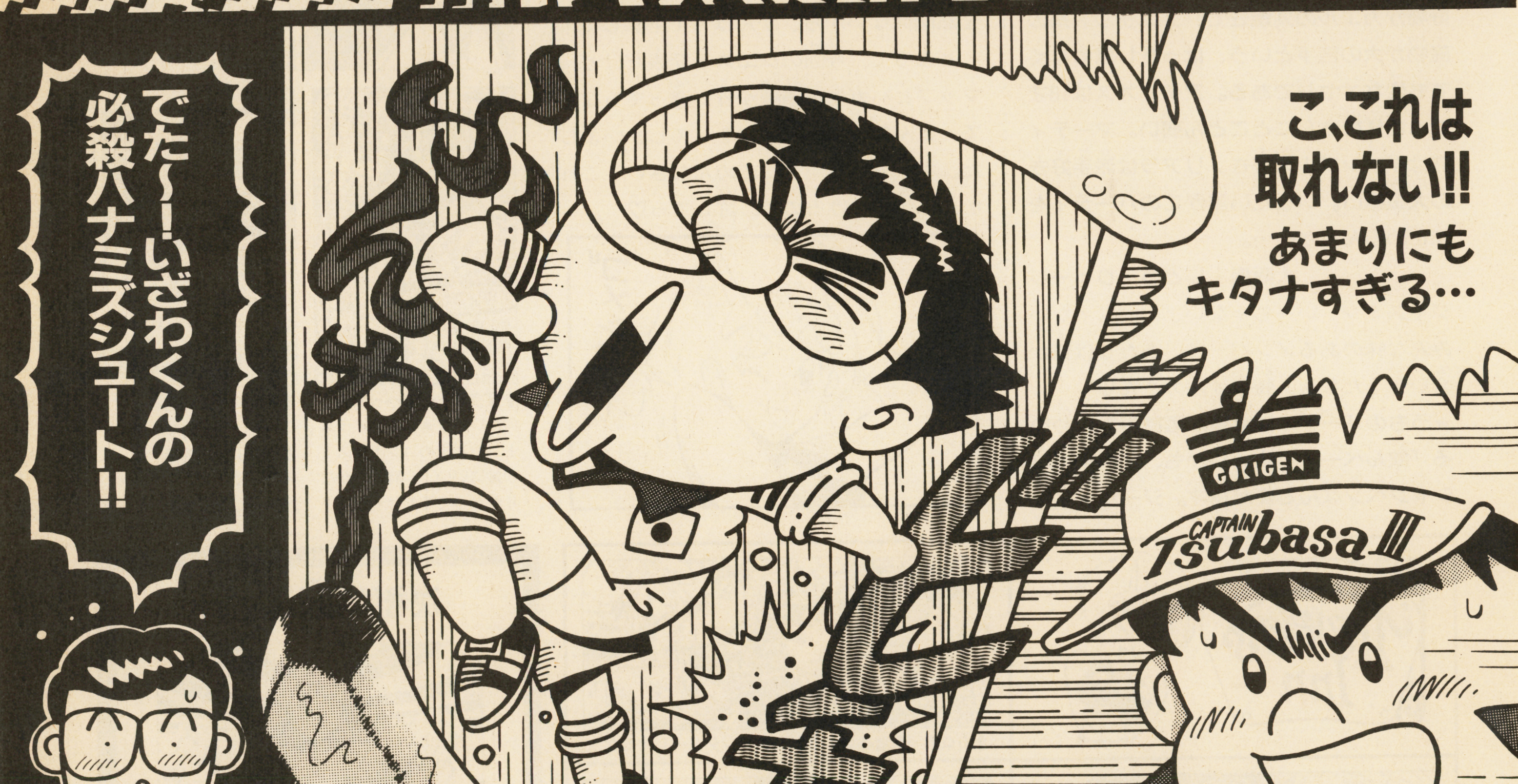


8月7日発売の㊙スーパーファミコン16号は、ダブルムーン伝説・第3部の連載第7回だ。

ガルガンダ市の五凶星拠点壊滅後の焦点は、ルーン・メタル精錬のカギを握るメリィとアイルの姉弟。はたして、伝説の錬金術師コーネリアの秘法は解き明かされるのだろうか?

デスタワーへのすべてのお手紙は…　〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル
㊙スーパーファミコン編集部「デスタワー」係

きくちゃん ごきげん どんちゃん スーパーファミコン



どんちゃん

夏休みをハッピーにする超ブラボーな企画を考えたぜ! 名づけて「海へ行って水着のねえちゃんを写真に撮り、どんちゃんに送ろう」大作戦!! おいらはそれを厳正に審査した上で優秀賞を決め、定期入れに入れる! どーだ、すばらしい企画だろ! みんなすぐに実行するようにな!

きくちゃん

ぐひ〜、虫歯になっちまったよ〜ん。末期症状だったらしくて、ごっそりけずられるはめになってしまいました。みんなも歯は少しでも痛んだら、すぐに見てもらったほうがいいぞ(経験者談)。それにしてもあの「キュイーン」ていうドリルの音は、あいかわらずやなもんだね。

文/いざわひろし・絵/きくちあきひろ

ごきげん インフォメーション

●『ごきげんいちゃもん』
ゲームメーカーに対するいちゃもんだよ!!

ごきげんベスト3 ★★★

活字1ポイント ハガキ2ポイント/各300MAC

毎日暑くて、炭酸飲料2リットルくらいガブ飲みしちゃうぜ。骨ボロボロや!

➡今号のバルセロナへ行こう!!

愛知県・破壊神V

燃えてる男ベスト3

3位	アントニオ猪木
2位	大仁田厚
1位	ベガ

山形県・ニンジャマン

ストⅡのCMを見て思ったこと

3位	春麗は日本語をしゃべれた
2位	春麗はやっぱり美人だ
1位	春麗、砂漠で行方不明

群馬県・ファンク富士山

UFOキャッチャーの続編ベスト3

3位	NEW・UFOキャッチャー
2位	UFOキャッチャーⅡ
1位	UFOピッチャー

広島県・ひとみは金ちゃん

⬆投げてどうすんだ、投げて！ ぬいぐるみを投げ飛ばして球速を計るゲームかいな！

戦闘時にジャンプするやつベスト3

3位	カイン
2位	アーサー
1位	舞ノ海

東京都・ウンコパンマン

半熟英雄の続編ベスト3

3位	半熟英雄2
2位	新・半熟英雄
1位	完熟英雄

京都府・耐雅亜素

チームワークが重要な攻撃ベスト3

3位	パロム、ポロムの『ふたりがけ』
2位	ミナデイン
1位	集団リンチ

秋田県・怒りの鉄鉱石

自爆するやつベスト3

3位	爆弾岩
2位	ボム
1位	自爆霊

東京都・爆弾小僧

⬆㊍背後霊が爆発してる人、よく見かけるよな。
㊕ないない。それをいうなら地縛霊だろ！

動けなくなるものベスト3

3位	やけつく息をくらったとき
2位	ストップの魔法をかけられたとき
1位	腹筋を100回やったとき

長野県・あーけろん

こんなゲーマーはいやだベスト3

3位	弟切草さえできない
2位	日本語が読めない
1位	ファミコンを食う！

広島県・ひろやん

⬆電球を飲み込むじじいよりすげえ！ 押坂忍の『特ダネ登場』に出れるぞ!!

阪神（Tチーム）のいいところベスト3

3位	打つときは打つ!!
2位	押さえるときは押さえる!!
1位	負けてもいいわけができる!!

広島県・ひとみは金ちゃん

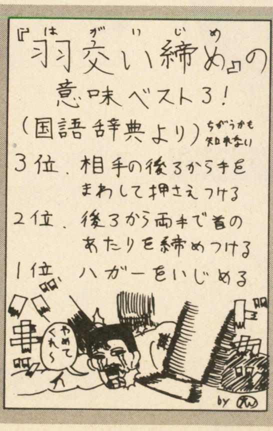
夜できないものベスト3

3位	ファミコン探偵倶楽部
2位	弟切草
1位	朝食

滋賀県・ハカイダー

俺より強いバカに会いに行く！（大阪府・リュウ）

山形県・うどんはグッド



愛媛県・しろー大WAKI

神奈川県・かるなばる

●『ザ・闘魂デスマッチ』
過激で笑えるデスマッチを教えてね。

●『ごきげんピカソ』
まじめなイラスト・コーナーだよ。

●『ごきげん漢漢』
ゲームタイトルを面白おかしく漢字に変換してね。

マントー8よ、本名をちゃんと書け!!(東京都・井沢寛)

？？？？？？？

深遠なゲームの謎に挑め!! ごきげんクエスチョン

活字1ポイント　ハガキ2ポイント　各300MAC

？？？？？？？

Q どうして『ドラクエV』は発売延期になっちゃったんですか?

A 実はまだ天空の花嫁の両親が結婚を許してくれないんだ。今、エニックスが必死で交渉してるとこ。　神奈川県・韋駄天モンキー

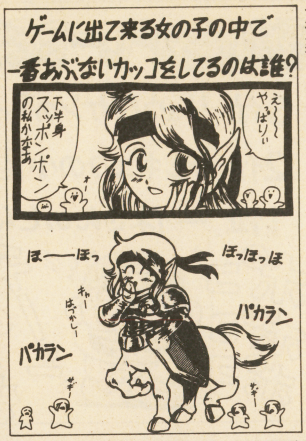
Q どうして『ファイナルファイト・ガイ』にコーディは出てこないの?

A 娘にちょっかいを出して、ハガーに全治3週間のケガを負わされたからさ。　岐阜県・キムチ辛ギョ

Q なんで『ストII』のダルシムは火を吐くことができるの?

A 毎日とっても辛いインドカレーを食べているからだよ。　東京都・片山君やはり

18歳未満お断り!!



東京都・三国太郎太

Q なんでFFシリーズのオープニングは派手なの?

A それは、**先行逃げ切り型**のゲームだからだよ。　兵庫県・はあくんだよ

Q なぜロサンゼルスで、黒人の暴動が起きたの?

A 市長がハガーに変わったからです。　宮崎県・千利休ユー

Q マリオはなぜヒゲをはやしているの?

A ブラウンの宣伝に出て、「今朝そってきたばかりなんですよ」と言いたいからだよ。　神奈川県・地獄からの使者

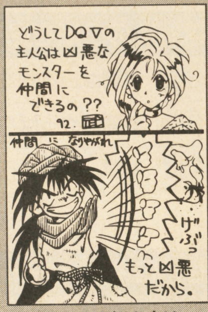
今週の特集 暴れるストIIの秘密!!

宮城県・幼・チェン

宮崎県・千利休ユー

愛媛県・しろー大WAKI

神奈川県・商人キミタ



福岡県・武術師さすけ

火のないところに煙を立てろ!! 全日本ウワサ大賞

活字1ポイント　ハガキ2ポイント　各300MAC

●徳川幕府の埋蔵金が発見された場合、『MOTHER II』の製作は中止、もしくは糸井重里氏の制作グループからの**脱退**が予想される。　愛知県・さばくのバッタ

●欽ちゃんはあの走り方で100m**9秒86**を出したことがあるらしい。　神奈川県・地獄からの使者

●阪神タイガースの選手全員から、**ドーピング反応**が出たらしい。　千葉県・侍大将飛雪

●『志村けんのだいじょぶだぁ』が終了し、**いかりや長介**の**だめだこりゃぁ!**がスタートするらしい。　山形県・ふかせぷーた

●地球温暖化の原因のひとつに吉田栄作の**熱い演技**がある。　三重県・胡蝶の舞

●菅井きんには、妹の**菅井ぎん**がいるらしい。　神奈川県・ドラクえもん

●緒方拳は眉間のいぼを3回押すと**爆発する。**うらやましい。　大阪府・黄鳥

●井上陽水と舛添要一は同一人物。　東京都・三国太郎太

●武蔵丸は実はせんだみつお!!　広島県・ひとみは金ちゃん

●『ごきげん野郎』 キミのまわりにいる"妙なやつ"を教えてね。

●『ごきげんベスト3』 ゲームなんでもベスト3!! オチをつけてね。

●『これはコワイ!!』 ゲームで"あったらコワイ!!"と思うことを書いてね。

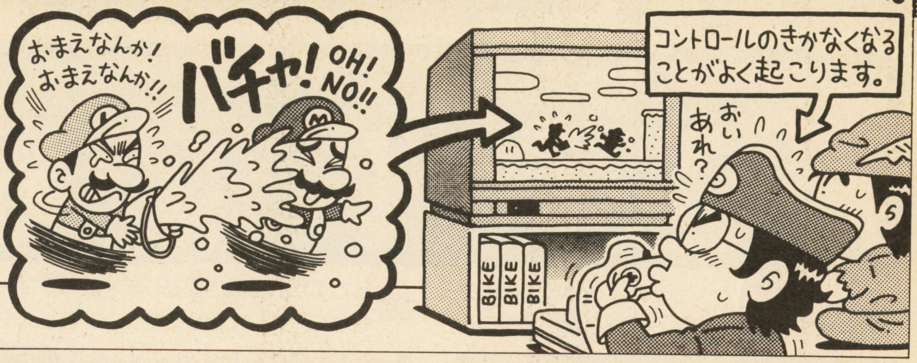
ソフトを買うとき参考にしろよ!!

ごきげんカタログ

活字1ポイント ハガキ2ポイント 各300MAC

マリオペイント

ルイージを操作して、マリオにペンキをぶっかけるアクションゲーム。



ストリートファイターⅡダッシュ

『ストリートファイターⅡ』を奪い合うゲーム。『ストリートファイターⅡ奪取』!!

新潟県・ウブガキ

ファイナルファイト・ガイ

あのハガーが、とうとう善良な市民に「害」を加えるアクションゲーム。

神奈川県・地獄からの使者

ジッピーレース

痔のやつらが、ゲリで腹をピーピー鳴らしながらレースをするゲーム。

福岡県・水戸泉ピン子

将軍

男の体のまん中についている「あばれん棒将軍」を鍛えるゲーム。

静岡県・88A

⬆あばれん棒って一体な〜に!?

銀河英雄伝説

伝説的演歌歌手、銀河英雄の生涯を描いた感動のアドベンチャー超大作。

東京都・三国太郎太

キャメルトライ

歯にくっついたキャラメルをいかに速く取り除くかを競うゲーム。

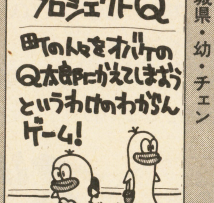
広島県・みひ

⬆つめものが取れたらゲームオーバー!!

ジャンケンマン

男装したサザエさんが、所かまわずジャンケンをしまくるゲーム。

東京都・はいからてんき



宮城県・幼・チェン

新潟県・万国共通

東京都・しょうちゃん

東京都・三国太郎太

●B21スペシャルのヒロミが**電撃ネットワーク**に入るらしい

宮城県・幼・チェン

●長州力は普段は**三つあみ**にしている。

兵庫県・はあくんだよ

●山下達郎は**アトムの子供**であるというウワサが私のまわりで最近よく聞かれる。

神奈川県・KIDERA!

●大仁田厚のキズ跡はサイフのチャックになっている。

北海道・神竜騎士

●『ストⅡ』のダルシムは、きんさんの愛人。

宮崎県・ぷうかJターボ

●宜保愛子! **実は24歳!!**

宮崎県・千利休ユー

●日テレは24時間テレビで集めた金を、**ウルトラクイズ**の製作費にまわしているらしい。

岡山県・アーモンド本田

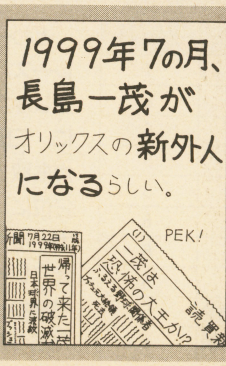
●佐川急便のトラックに描かれている男の人のふんどしにさわると、幸せになれるらしい。

神奈川県・橘美登里

●アグネス・チャンはTVに写ってないときは、**けっこう流暢に**日本語を話している。

東京都・三国太郎太

ほんとかそりゃ!!



神奈川県・きさらぎこう

愛知県・常連破壊神

愛知県・常連破壊神

●『全日本ウワサ大賞』 学校のウワサ、キミが作ったウワサなど教えてくれ。

●『轟け! アレンジャー』 この人がこのゲームをアレンジしたらこうなる!!

●『ごきげん探偵団』 一世を風靡したあの周辺機器は今何をしている!?

ごきげんよこっちょ

UFOキャッチャーで200円もつぎこんでしまい、腹立ちまぎれにモグラたたきをやったら突き指してしまった! ついてないぜ!!(広島県・ひとみは金ちゃん)㊖そんなときはパンチゲームを思いっきり殴ればスカッとするよ。㊋手首骨折したりしてな。ウヒョヒョ!㊖こいつ人の不幸を喜んでるな-。

ごきげん横町

2ポイント・300 MAC

千葉の投稿戦士よ、立ち上がれ！ 今レースの上位を千葉勢で独占するのだ!!（千葉県・侍大将飛雪）㊗いーね、いーね。同じ県の投稿者が団結すれば、レースも盛り上がるよ。全部のコーナーを千葉県で埋めつくすぐらいにがんばってよ！㊞全ネタの3割以上を千葉の投稿者が占めたら、その号のタイトルを「さわやか千葉です。ごきげんファミコン」にしてやるぞ。

リュウが何だ！ケンが何だ！ベガなどものの数ではない!! 何人たりとも我らがダルシム様の御身に触れる事はかなわぬのだ。でも春麗はちょっと許す。　**東京都・三国太郎太**

◆きく「坊主のくせして煩悩だらけかい！」

●どん「あのクソダル、離れたとこからきたね一技ばっか使いやがって許せねーよな！ 坊主は屏風に上主に坊主の絵でも描いてやがれ!!」

◆きく「素直に、対戦で勝てないからもうちょっと手を抜いてくださいって言えないのかよ」

ちくしょーっ！ チャリンコのカギを盗まれたっ！ 誰だよー！ 返してくれよーっ!!　**千葉県・蒼山羊**

◆きく「バイク3台盗まれた上に、4台目はブレーキ一式持ってかれたバカにくらべれば、たいしたことないよ。そのくらい気にすんなって」

●どん「そのバカとは誰のことじゃーい!!」

突然ですが、お国自慢をします。コンサートもなく、ストII大会もない、プロレスも来ない。でも『やたいもなか』がおいしい磐田郡！ 1度は来てくれ!!　**静岡県・マントー8**

◆きく「田舎自慢って、読者の暮らしが思い浮かんでいいね。思わず旅に出たくなっちゃうよ」

●どん「やたいもなか食いてー！ 静岡まで行くの面倒だから送ってこいや！ おごりでな！」

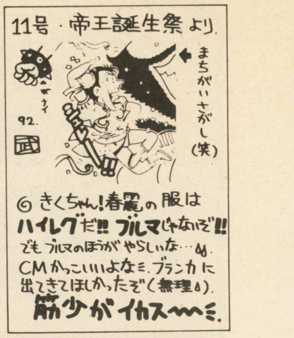
◆きく「このガキゃあ……」

きくちゃんはよく、どんちゃんのことを貧乏だと言うけど、きくちゃんはどうなんですか？　**鳥取県・豆**

●どん「おいらのこと貧乏っていうけどさあ、きくちゃんのアパートだってガスも通ってないんだぜ。こいつも、ジス・イズ・貧乏人!!」

◆きく「家賃3ヵ月滞納して、月に1週間は電話止められるやつに言われたくないわ!!」

東京都・乾燥金魚



福岡県・武術師さすけ

第5回グランプリは、この三国太郎太がゲーリー・オブライトを彷彿とさせる圧倒的強さで征してみせよう!!（希望）　**東京都・三国太郎太**

◆きく「おおっ！ トップを突っ走る三国太郎太クンが過激な優勝宣言を送ってきたよ！ 今レースの台風の目になりそうだね。楽しみ！」

●どん「ゲーリー・オブライト。訳すと〝光の下痢〟!! なんかすごそうだよな！」

◆きく「人名だよ！人名!! UWFインターで高田を倒した外人レスラー!!」

きくどんは仕事場ではどうやって名前を呼びあっているのか教えてください。　**静岡県・マントー8**

●どん「ウンコ菊池」

◆きく「ハナタレ井沢」

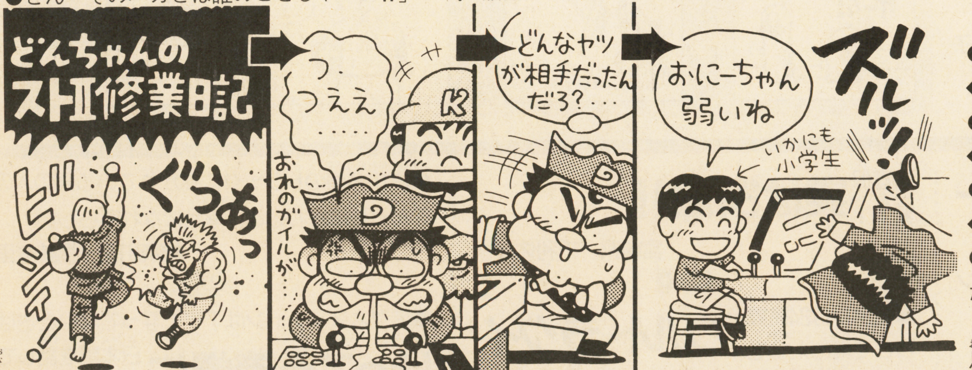
●どん「奴隷人菊池！」

◆きく「下等生物井沢！」

●どん「犬畜生菊池!!」

◆きく「クソムシ野郎井沢!!」

●きく・どん「というような和気あいあいとした雰囲気でGSFは作られているんだね。ちっとも〝こいつ、いつかブッ殺したる！〟なんて思ってないよ。ワハハハー（乾いた笑い）」



第5回帝王GPランキング!! 三国太郎太超光速でぶっちぎり独走ッ!!

順位	前回	ペンネーム	ポイント	順位	前回	ペンネーム	ポイント
1	1	三国太郎太	23	10	22	武術師さすけ	7
2	6	幼・チェン	12	12	18	うどんはグッド	6
3	6	千利休ュー	11		—	常連破壊神	6
	2	はいからてんき	11		9	ほのほの	6
5	3	ふかせぷーた	10		9	ミーハー石井	6
6	13	しろー大WAKI	9		9	MONBIT	6
	3	デッド・マサト	9		9	尤輝剛晶	6
	3	竜堂みかん	9	18	13	あっくん	5
9	6	水戸泉ピン子	8		-/13	しょうちゃん、天然危険物	5
10	13	商人キミタ	7		-/13	ひとみは金ちゃん、府合奈瑠美	5

どわーッ!! まだレースが開幕して3週しかたってないのに、三国太郎太が23点も取ってしまった。2位に11点の大差!! ガイル大佐!! このままレースはすんなり終わってしまうのだろうか!?やばい！

賞品はこちら!

帝王……お好きなゲームハード&ゲームソフト
2位〜5位……お好きなゲームハード
6位〜10位……お好きなゲームソフト
11位〜20位……㊑オリジナルウォッチ
21位〜30位……㊑オリジナルTシャツ
31位〜50位……㊑オリジナルテレカ

これがルールだ!

●50点取れば帝王（優勝）だ!
●レースの期限は来年12号まで

〈投稿の注意〉 1枚のハガキにネタは1つ。なるべく黒のマジックかサインペンを使ってね。ペンネームは8文字までだよ。ハガキの表に住所・氏名・年齢を忘れずにね。
〈あて先〉 〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル ㊑スーパーファミコン編集部「〇〇〇」係（〇〇〇には各コーナー名を書いてね）

HOW TO WIN
スーパーファミコン

キャプテン翼Ⅲ……………………P.107 ⋮ サンドラの大冒険……………………P.112 ⋮ 飛龍の拳S………………………………P.116

キャプテン翼Ⅲ
―皇帝の挑戦―

数ある試合を勝ち抜いて、ついに翼たちはユニバーサルユースの本戦に挑戦する！　今までと違いパワーのある必殺技を持つ選手が多く、苦戦を強いられることになるだろう。そして決勝ではさらに強い敵が全日本を待つ！

SFC	テクモ	¥8,900	発売中	SLG	8M	B

ついに第4部、ユニバーサルユースに突入！

韓国ユース、中国ユースと、第3部でアジア予選に勝ち抜いてきた全日本ユースは、いよいよ世界一を決めるユニバーサルユースの本戦に出場する。ここでは今までに登場した選手が、さらに強力な必殺技をあみだして戦いを挑んでくる。第3部で日向が抜け、翼のサイクロンも足に負担がかかるという欠点がある。完璧とはいえない状態で、全日本はどうやって激しい戦いを勝ち抜いていくのか。今回は決勝までをイッキに攻略するぞ！

⬅足に負担のかかる翼のサイクロンシュート。もう打てないのだろうか？

➡ネオタイガーショットをミューラーに止められた日向は、行方をくらましてしまう……。

本戦開始時のスターティングメンバー・データ

	ドリブル	パス	シュート	タックル	ブロック	パスカット	浮きダマ	トラップ	シュート	スルー	クリア	セリアイ
反町	47	47	46	44	44	44	L	44	50	46	43	44
							H	44	50	46	43	44
翼	55	54	52	52	49	52	L	49	55	56	51	53
							H	49	55	56	51	53
新田	49	45	47	45	45	45	L	43	49	44	44	44
							H	43	49	44	44	44
岬	55	54	51	52	46	52	L	49	54	56	49	52
							H	49	54	56	49	52
立花和	49	46	45	44	44	44	L	44	44	46	44	44
							H	44	44	46	44	44
立花政	49	46	45	44	44	44	L	44	44	46	44	44
							H	44	44	46	44	44
松山	52	49	50	51	48	50	L	47	50	54	50	52
							H	47	50	54	50	52
石崎	46	46	44	49	46	46	L	44	44	45	47	48
							H	44	44	45	47	48
次藤	46	46	45	46	52	46	L	45	46	43	48	51
							H	45	48	45	50	54
早田	48	49	47	50	46	46	L	45	47	44	45	49
							H	45	47	44	45	49

	パス	キャッチ	パンチ	ドリブル	シュート	トビダス
若林	55	61	63	60	60	62

＊データの見方：表中のG＝ゴロのボール、L＝低い浮きダマ、H＝高い浮きダマに関するデータです。またクリア1＝オフェンス時、クリア2＝ディフェンス時のクリアのデータです。表中のシュート＝ノーマルシュートを表す。

Ⓒ高橋陽一／集英社・テレビ東京・土田プロ　Ⓒテクモ

第1戦 VSイングランド

フォーメーション・4：3：3　ディフェンス・ノーマル

若林でゴールを守れるか

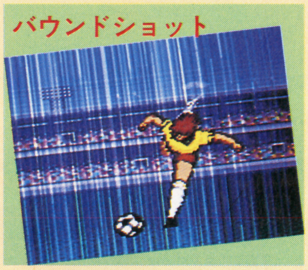
若島津の三角飛びが守りの要だった全日本に、嬉しいニュースがやってくる。この試合から、東洋の守護神といわれている若林源三が復帰するのだ。守りは心配ないが、ロリマーには注意。攻めは、パスでロブソンをかわすように。

⬆ハデさはないが、若林の守りは堅実だ。

イングランドの要注意選手とその対策

11番ロリマー

バウンドショット



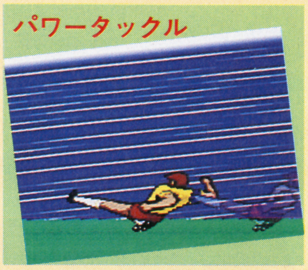
バウンドショットのシュート力は65。若林でも守りきれないときがあるので、石崎をロリマーのマークにつけよう。そしてシュートを打とうとしたら顔面ブロックでOKだ。

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット
G	54	52	52	49	48	50

	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	55	52	53	52	51	51	52	47
H	56	53	55	53	52	52	53	48

4番ロブソン

パワータックル



パワータックルのタックル力は66。ロブソンの近くにドリブルでもっていくには危険。またブロック力69のパワーブロックも持っているので、早めにパスを回してしまうべきだ。

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット
G	51	50	49	59	55	57

	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	52	49	51	50	49	55	54	57
H	53	50	52	51	50	56	55	58

第2戦 VSアメリカ

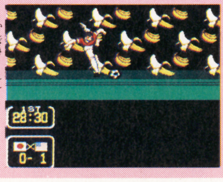
フォーメーション・2トップ　ディフェンス・ノーマル

ミハエルに対抗意識を燃やす石崎……

アメリカユースには、ローズダンサーで全日本を翻弄したミハエルがいる。しかも今度は、ローズバスターなる必殺シュートを開発して戦いを挑んでくるのだ。これを見て黙っていないのが石崎クン。ヤマザルバスターという奇妙なシュートをあみだして対抗する。攻略ポイントは、とにかくミハエルをマーク。ゴールは若林なら完璧だ。

➡ミハエルの新シュートに対抗して……。

➡石崎も新シュートが使えるようになる。

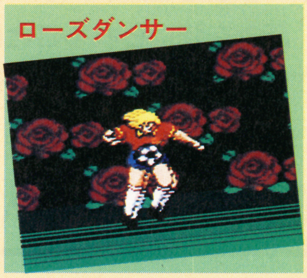


アメリカの要注意選手とその対策

11番ミハエル

あいかわらず悪趣味なヤツだが、実力はかなりのもの。ローズダンサーはドリブル力70、ローズバスターはシュート力65。まっすぐなシュートなので、若林でじゅうぶん止められるはずだ。

ローズダンサー



ローズバスター

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット
G	55	57	57	50	57	58

	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	56	57	50	57	50	49	57	50
H	56	57	50	57	50	49	57	50

第3戦 VSイタリア

フォーメーション・2トップ　ディフェンス・カウンター

翼負傷! 日向の新必殺技とは?

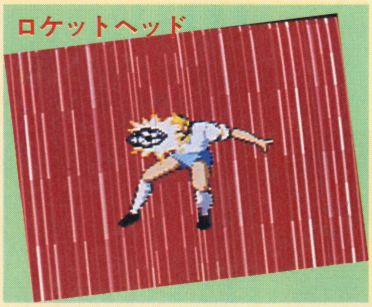
ハーフタイムで翼に異変が！　サイクロンの足へのダメージが蓄積し、倒れてしまうのだ。しかし後半戦で日向が新しいシュートをひっさげて戻ってくるぞ！

⬆これが日向の新シュート！ヘルナンデスに勝てるか？

イタリアの要注意選手とその対策

9番ランピオン

ロケットヘッド



ロケットヘッドのシュート力は67。パワーがあるので、シュート前のラストパスの浮きダマを止めてしまえ！

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット
G	65	67	68	63	62	61

	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	65	65	66	67	63	62	64	60
H	66	65	66	68	64	63	67	64

GKヘルナンデス

黄金の右腕

黄金の右腕のキャッチ力は78。かなり強力なキャッチなので、スルーでバランスを崩してからライトニングタイガーで攻めよう。

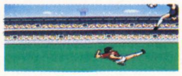
キャッチ	パンチ	パス	シュート	ドリブル	トビダスL	トビダスH
73	76	67	74	75	69	69

『キャプ翼』ふっ飛ぶモノBEST3

1位 ライトニングタイガー

⬅キーパーもふっ飛ぶほど強力！

2位 パワータックル



⬅次藤ならカルツさえふっ飛ばす。

3位 顔面ブロック

⬅最後はやっぱり彼。根性！

第4戦 VSアルゼンチン

フォーメーション・2トップ　ディフェンス・ノーマル

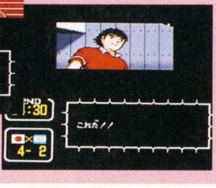
全力をつくして戦え！

アルゼンチンは攻守ともにあなどれないチームだ。天才ファン・ディアスを筆頭に、リオカップで戦ったサトルステギ、翼のチームメイトだったバビントンなどが攻めに回っているうえ、DFにはパワータックルを持つガルバンがいる。翼の抜けた全日本だが、ここで負けるわけにはいかない。ボールを回すと怖いディアスには石崎をマークにつけ、シュートを打ったら顔面ブロックで止めてしまおう。DFに松山、次藤など、必殺タックルのある選手を置くように。

⬇敵はパスを多用してくるぞ。

⬆ディアスがいちばん手強いぞ！

⬇翼が何かひらめいたようだが……？



アルゼンチンの要注意選手とその対策

10番ディアス

前転シュートのシュート力は76。またシュート力74のドライブシュートも持っている。どっちも打たれるとコワイことにかわりはない。石崎の顔面ブロックで止めろ！

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット
G	67	70	72	65	67	68

	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	69	66	67	69	65	64	68	65
H	68	66	67	69	65	64	68	65

9番サトルステギ

今回のダイナマイトヘッドは、シュート力74とパワーアップしている。高い浮きダマじゃないと打てないので、ゴール前でのこぼれ浮きダマは出さないように！

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット
G	65	65	63	61	61	62

	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	65	62	63	63	62	61	63	62
H	64	63	64	64	63	62	64	63

4番ガルバン

パワータックルのタックル力は72。避けるためには、コイツに近寄らなければいいのだが……。なるべくラインぎわからボールを持ってきて、センタリングでシュートだ。

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット
G	66	68	67	65	61	63

	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	66	64	65	66	62	65	64	63
H	66	64	65	66	62	65	64	63

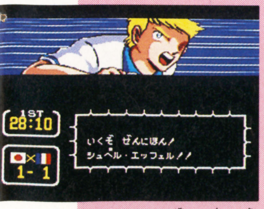
準々決勝 VSフランス

フォーメーション・2トップ　ディフェンス・プレス

翼がいよいよ戦線に復帰する！

全日本に朗報！　この試合から翼が復帰、しかも翼は、ネオ・サイクロンという新必殺シュートをあみだしたのだ。フランスにはピエール、ナポレオンという、コンビネーションプレイもシュートも強力なストライカーがいるので、こちらも負けずにゴールデンコンビなどを使ってゴールを狙え。守りは次藤、石崎のブロックにまかせよう。攻めについては消費ガッツの残量に注意。

⬆翼の新シュートがこれだ！



⬆フランス勢も食い下がる。気合いでいけ！

フランスの要注意選手とその対策

10番ピエール

スライダーシュートのシュート力は73と強くない。しかしナポレオンと2人で打ってくるスライダーキャノンはシュート力78と強力だ。ナポレオンとのコンビでボールを回し始めたら要注意。石崎に止められるか？　岬を間に入れてムーンサルトパスカットを使おう。

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット
G	68	70	66	61	61	64

	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	68	63	64	64	62	62	62	63
H	68	63	64	64	62	62	63	62

11番ボッシ

サーブルノワールのシュート力は75。ナポレオンとピエールに気を取られてボッシの存在を忘れがちだが、気を付けるべき選手である。できることなら次藤をマークにつけたい。

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット
G	66	63	69	61	68	63

	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	67	66	65	62	63	61	66	65
H	68	66	65	63	63	61	67	65

9番ナポレオン

キャノンシュートのシュート力は73。ドリブル力79の強引なドリブルを持ってこられて打たれるとつらい。ピエールとのコンビ技、シュペルエッフェルは、ドリブル力79だ。MFに次藤、三杉などを入れて、早いうちに止めてしまいたいところだが……。止まるか？

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット
G	68	71	72	63	69	65

	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	69	63	64	64	62	62	62	63
H	69	63	64	64	62	62	63	62

今回のアナウンスくん　その2

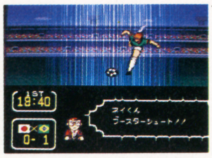
準決勝 VS ブラジルユース

フォーメーション・ブラジル
ディフェンス・ノーマル

サッカー王国の選手たちに対抗するには

さすがに本場のサッカー王国だけあって、ストライカーが多い。この中で注意すべきは、コインブラだ、コイツには必ず石崎をマークにつけるように。攻撃面では、頼れるのは翼と日向のみ。必殺シュートに専念させよう！

⬆必殺技が入り乱れる試合だ。制するのはどっち？



⬆このシュートがいちばんコワイぞ。

◆日本勢も必殺技で対抗！負けるな！

11番ネイ

消えるフェイント

消えるフェイントはドリブル力76。こいつはシュート力76のブースターシュートも持っているので始末が悪い。石崎、次藤をうまく動かして、ゴールにたどり着く前に止めろ！

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット		
G	67	70	68	65	66	64		
	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	68	67	67	68	63	63	64	63
H	68	67	67	68	63	63	64	63

10番コインブラ

マッハシュート

マッハシュートのみならず、リーサルツインも打ってくる。シュート力はそれぞれ80、86。こいつには石崎、次藤のどちらかをマークにつけたいところ。いちばんの要注意人物だ。

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット		
G	70	71	78	66	70	66		
	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	73	67	69	70	65	64	70	64
H	71	67	69	70	65	64	70	64

9番カルロス

ミラージュシュート

ミラージュシュートの力は79。コインブラとのリーサルツイン、ドリブル力80の分身ドリブルも使うテクニシャンだ。FWだけに、できることならマークをつけておきたい。

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット		
G	69	71	70	65	69	65		
	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	72	66	69	70	64	63	69	63
H	70	66	69	70	64	63	65	63

8番トニーニョ

ドライブシュート

ドライブシュートはシュート力69。シュート力も弱く、必殺ドリブルもない選手だ。あまり注意をはらう必要はない。シュートを打っても中盤からなのでコワくないぞ。

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット		
G	62	69	71	65	66	63		
	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	68	66	67	68	63	63	64	63
H	68	66	67	68	63	63	64	63

7番ザガロ

強引なドリブル

強引なドリブルのドリブル力は75。こいつはシュート力76のダブルイールも持っている。FWだけにボールを持たせると、かなりきわどい状態まで持っていかれる。パスで止めろ。

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット		
G	66	68	62	65	65	63		
	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	68	66	67	68	63	63	64	60
H	68	66	67	68	63	63	64	60

6番サンタマリア

バナナシュート

地味なバナナシュートも、シュート力74とパワーアップしている。ただサンタマリアはMFなので、シュートを打ってくる機会はあまりない。ボールを持ったら注意、ていどの選手だ。

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット		
G	64	70	71	61	63	62		
	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	64	62	63	65	64	63	65	63
H	66	64	65	67	64	63	65	63

5番ディウセウ

パワータックル

パワータックルのタックル力は79。ドリブルのときに捕まると、ほとんどといっていいほどボールを取られる。ブロック力73のパワーブロックも持っているので寄らないのが賢明。

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット		
G	69	70	68	63	63	66		
	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	70	67	68	69	66	65	68	66
H	69	68	69	70	67	66	69	67

2番ジェトーリオ

ドライブシュート

ドライブシュートはシュート力71。こいつもディフェンダーだから、そこまで相手に攻め込ませるチャンスを与えない限りはこのシュートは気にしなくていいだろう。

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット		
G	64	70	71	64	65	65		
	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	69	65	66	67	65	64	66	61
H	69	65	66	67	65	64	66	61

GKゲルティス

ダークイリュージョン

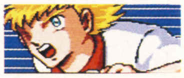
ダークイリュージョンのキャッチ力は80。遠くからのシュートは必ずといっていいほどこの技で止めてくる。ゴール前まで持っていって、翼か日向の必殺シュートで！

キャッチ	パンチ	パス	シュート	ドリブル	トビダスL	トビダスH
75	77	71	77	77	75	75

『キャプ翼』そっくりさんその2

岬
ピエール

シュナイダー
翼

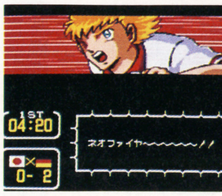


決勝戦 VS ドイツユース

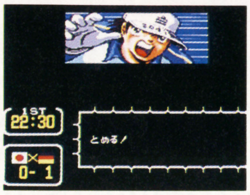
フォーメーション・2トップ
ディフェンス・ノーマル

ついに最終戦！ 勝利の女神はどちらにほほえむ？

ついにむかえた決勝戦！ ブラジルほどスターの数は多くないが、ひとりひとりのテクニックレベルは高い。ただし全日本も、ここにくるまでにはかなりレベルが上がっているはず。ポジション、フォーメーションに気を遣い、完璧の状態で試合に臨むようにしよう。最後の戦いだから、負けても悔いのないように全力をつくして戦おう。



⬆これでもかとばかりにネオファイヤーをうつシュナイダー。



⬆若林に守れるのか？ ガッツがなくなったら迷わず交代。

⬅翼のシュート、決まるか!? 祈るしかない！

ポジションは……

フォーメーションは、ドイツと同じく2トップ。岬を11番に持っていって攻撃面を強化しよう。MFは攻撃補助と守りに完全に役割を分けるべき。たとえば5番に松山を持っていき、守りに専念させるといい。また後半から三杉を8番に投入し、さらに守備面を充実させよう。

マークは……

まずネオファイヤーショットのシュナイダー。これは当然顔面ブロックの石崎をマークにつける。サイドワインダーのカペロマンには、イーグルタックルの松山。ドリブルの時点で止めろ。ドイツの指令塔シェスターには、一応後半から入れた三杉をマークにつけるといい。

11番シュナイダー

ネオファイヤーショット

ファイヤーショットはシュート力83。ネオファイヤーショットは、シュート力なんと92！ これはもう、若林が止めてくれるように期待するしかない。確実にいきたいのなら、いままで同様石崎をマークにつけて顔面ブロックで止めてもらうしかない。しかしさすがの彼も、このシュートにはかなわないかも…。

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット		
G	75	77	79	72	76	71		
	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	78	70	71	72	66	66	75	66
H	76	70	76	72	66	66	75	66

10番メッツア

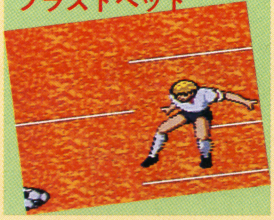
トップスピンパス

トップスピンパスは、パス力82。中盤あたりでのこぼれダマをコイツにとられると、シュナイダーにまわされてしまう。岬のスパイラルパスカットなどでカットしたいところ。

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット		
G	73	74	76	71	71	71		
	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	74	72	73	74	72	72	74	72
H	74	72	73	74	72	72	74	72

9番マーガス

ブラストヘッド



シュナイダーとともに2トップの先陣をきるマーガスには、シュート力83のブラストヘッドがある。浮きダマじゃないと打てないので、ゴール前では浮きダマをださないように！

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット		
G	72	75	72	70	70	69		
	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	73	70	71	72	70	70	72	70
H	74	71	72	73	71	71	73	71

7番カペロマン

サイドワインダー

日向とメヒコユースリーグで戦ったカペロマン。サイドワインダーはシュート力79とパワーアップ。松山をマークにつけて、サイドを走られる前につぶしてしまうように。

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット		
G	71	74	73	69	69	65		
	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	73	66	67	67	66	65	67	65
H	73	66	67	67	66	65	67	65

6番カルツ

ハリネズミドリブル

近寄る選手をふっとばすハリネズミドリブルはあいかわらずいやらしい。この試合でのドリブル力は83とあなどれない。次藤のパワータックルで止められればいいのだが……。

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット		
G	71	74	70	70	75	74		
	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	74	71	72	73	67	67	68	67
H	74	71	72	73	67	67	68	65

5番シェスター

スパイラルパスカット

スパイラルパスカットのカット力は、ゴロで86、低い浮きダマで84、高い浮きダマで84。DFなので、こいつが間にいる場合のパスは絶対避けよう。いったん後ろに戻すのもテだ。

	シュート	パス	ドリブル	ブロック	タックル	カット		
G	74	75	77	72	74	77		
	シュート	パス	トラップ	スルー	クリア1	クリア2	セリアイ	カット
L	75	75	72	74	73	66	73	75
H	75	75	72	74	73	66	73	75

石崎くん百態

ハレッ！

いくぞ！

えっ！

さわやか！

ヤマザルバスター！

サンドラの大冒険
ワルキューレとの出逢い

『ワルキューレ』シリーズでおなじみのサンドラが、SFCでは主役になって大冒険！ ほんわかムードのストーリーは、選択肢でマルチエンディングになるなど見どころいっぱいだ！

SFC	ナムコ	¥8,300	発売中	ACT	8M	

ゾウナの魔の手に落ちたサンドランドを救え！

平和だったサンドランドに、突然異変が起こった。時のはざ間から悪の化身ゾウナが復活し、アルサンドラ山を噴火させてしまったのだ。そのためにサンドランドは陥没し、降りそそぐ死の灰で風化病が大流行。サンドランドは壊滅状態となった。そんな時、風化病にかかった自分の子どもを救うため、ひとりのサンドラが旅に出る。風化病を治す幻の薬を作るのに必要な、光のかけらを集めるために……。

⬅こいつがゾウナ。『ワルキューレの冒険』の最後のボスでもあった。

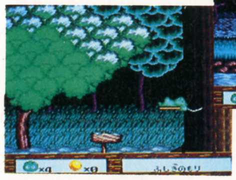
➡大変なことになった！　このままではサンドラたちは絶滅してしまう……。

⬆待っているだけでは何も生まれない。行動しなくっちゃ！

特殊攻撃でクリアを目指せ

このゲームで感動のエンディングを見るために欠かせないのは、特殊なテクニックを使いこなすこと。基本的にはⓎで攻撃、Ⓑでジャンプだが、Ⓐ、Ⓧボタンを使って通常ではできないワザを操ることができるのだ。これは謎解きにかかわってくることもあるので、必ずマスターするように。ボタンを押すタイミングがけっこう重要なので、慣れるまで練習しよう！

⬇キリモミ攻撃で大木にアタック！　すると…？



⬆敵を乗り越える移動手段として使うことも。

特殊ジャンプ

高く、そして遠く、移動距離をかせぐジャンプがこの2つ。助走が必要で、停止した状態からは使えない。

⬅しばらくⒶを押して、離すと高く飛べる。

⬅Ⓐをポンと軽く押すと、遠くに飛べる。

特殊攻撃

特殊攻撃は2種類で、どちらもジャンプ中に繰り出す。通常攻撃より威力が大きく、対ボス戦などで有効だ。しかし気をつけるべき点がひとつある。それは、攻撃に失敗すると、少しの間、操作不能になるということ。使う時は、確実に敵を攻撃しなければならない。よーく狙いをさだめてヒットさせよう！

⬅Ⓧボタンを押しっぱなしでキリモミ攻撃！

⬅通常ジャンプでⓎと✚字キーの下を押す。

成功すれば

⬆高い攻撃力がウリ。敵を貫通するぞ。

失敗すると

⬆でも失敗すると、ピヨピヨになって操作不能。

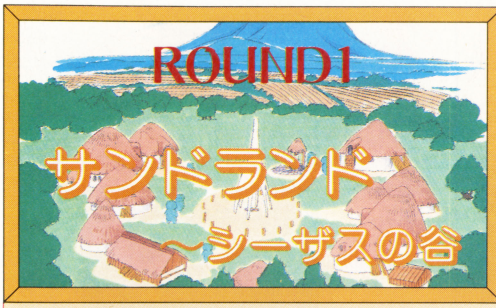
成功すれば

⬆ボタンを押し続ければ、連続で攻撃できる。

失敗すると

⬆ハズすとヤリが地面に刺さって動けない。

©(株)ナムコ



練習気分で気楽に！

STORY

自分の子どもを救うため、旅立ちを決意したサンドラは、友人の勧めに従って長老の家へと向かう。襲いかかる敵をやっつけて不思議の森を抜け、長老のもとへ行くと風化病を治すには、光のかけらが必要だと教えられる。シーザスに水を与え、陥没したサンドランドから脱出だ！

1 サンドランド

まずは住みなれたサンドランドからスタート。平和だった村も今やダタッタがうろつくようになって出歩くのは危険だが、子どものためにも頑張らなければ。ためジャンプ、かぶと割りをうまく使って進もう。

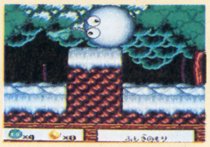
⬅ダタッタは地上を歩いているだけ。楽勝！

2 不思議の森

森の中に立っている死の灰の塔は、キリモミ攻撃で通過できる。落下点に敵がいないか確認して。

⬆灰の塔はこうやって通り抜けるのだ。

⬇こいつはキリモミだと楽にやっつけられる。



3 長老の家

長老の家は、太い木のてっぺんにある。キリモミ攻撃で木に体当たりすると、上からロープが降りてくる。長老に会うと、光のかけらをひとつもらえる。家から出たところのゴンドラ渡りは、ジャンプとロージャンプで。

⬆薬を手に入れるには、各地に散らばる光のかけらを集めなければならない。

4 シーザスの谷

シーザスは水を与えると復活する。ずっと右に進んで、灰の玉の土台をキリモミ攻撃で破壊する。あとは急いで戻れ！

⬆ここに体当たり。すぐさま逃げないと押しつぶされる。

⬇灰玉が当たって左の石柱がこわれ水が出る。

⬆シーザスの泡に包まれて、陥没した土地から脱出。

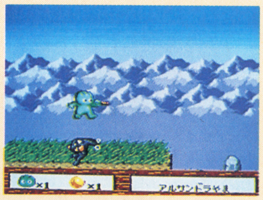
特殊ジャンプが重要

STORY

アルサンドラ山を登っていくと、盗賊のズールがコアクマンのアンディに捕まっていた。ズールを助けようとすると、実はアンディは、三日月王の人質になっている子どもの身代わりに、ズールをさし出すつもりだったと打ち明ける。三日月王退治を引き受けサンドラは山の頂上を目指す。

1 アルサンドラ山

アルサンドラ山はコアクマンたちのすみか。倒せないので、さわらないように避けながら進まないとダメだぞ。



⬆コアクマンは跳ねているヤツと歩いているヤツがいる。

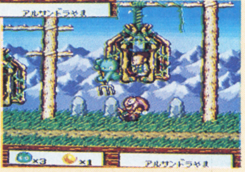
2 アンディとの出会い

捕らわれのズールを救うかどうか、ここで最初の選択肢が登場。助けないとゲームオーバーになるので注意。アンディとの戦闘に突入したら、近寄ってくるのを待ってカブト割りで攻撃だ！

⬅ここは絶対助けないとダメだ。

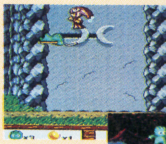
⬅これは避けられない戦いだ。

➡カブト割りなら、横から当たる感じでもOK。



3 頂上への道

頂上へ向かう道に通じる扉は、三日月マークをキリモミでまん中まで寄せよう。中に入ったら、ためジャンプ、ロージャンプを使い分けて進め。



⬅連続キリモミで扉を開け。

➡上下する炎を避けて進むのだ。

4 決戦！三日月王

頂上ではいよいよ三日月王との対決だ。山の上で押し合って、相手をガケから突き落とせば勝ち。この時、三日月王に触ってもダメージを受けないので、恐れずキリモミで押しまくれ。逆に落とされそうになったら、高いキリモミ攻撃で反対側に逃げることもできるぞ。

⬆こうやって三日月王をガケから落とすのだ。

お姫様の涙の原因は？

STORY

アルサンドラ山の噴火で、サンドラは今にも水没しそうなカルデラ城に飛ばされてしまった。ここで方船を作っているジジの助けで城内へ。姫と話すと、恋人のニコルが行方不明だといって涙を流し、城はますます水につかる。ここでニコルの行方を知っている人物を探し、サンドラは…。

1 ジジの工房

家から出て乗るゴンドラは乗り換えるたびに速度が上がるので、ギリギリで飛び移らないとダメ。

⬇姫に関するジジの質問。答え次第で姫の顔が……。

⬆ゴンドラは最初に飛び移る余裕を作っておこう。

2 姫の間

やっと姫の間にたどり着いて話を聞くと、姫は恋人のニコルが行方不明のため、悲しんでいる。実は彼女の流す涙こそが、城を水没させんとしている大洪水の原因。ニコルの行方を知る証人を連れてこよう。

⬅ニコルが知ってるって？　探さなきゃ！

3 ニコル族の洞くつ

ここに証人がいるわけだが、4人のうち3人はニセモノ。彼らには5回質問できるので、ウソを見抜いて見つけ出そう。

⬇質問は3つ。ただし質問できるのは5回。後はカンが勝負。

⬆これはウソ。本物はパンフルートが得意だ。ニセモノめ！

4 カルデラ城地下

証人を見つけて姫の所に戻ると、水かさがふえて先に進めるようになり、光のかけらが手に入る。ズールは無視！

⬇城の宝を盗もうとしているズール。手なんか組んだら大変！

⬆大水から逃げて行き止まりになったら壁の裂け目にキリモミ。

洞くつを抜けると……

STORY

城から脱出したサンドラは、ニコルを探して大蛇の森へ。しかし森へ行くには、毒きのこの洞くつを通る必要がある。敵を倒しつつ進んで洞くつの奥にニコル発見！　彼は光のかけらをエンマコンダが持っていると教えてくれる。そして戦いに勝つと、姫たちが方船でニコルを迎えに来る。

1 ピクシーの家

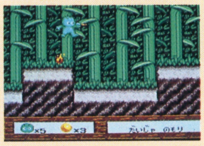
森の入口にあるこの家では、森に関する情報とニコルの話が聞ける。森が火事で通れないので、先に進むには毒きのこの洞くつを通らなければならないようだ。どうやらニコルもそのルートを取ったらしいが……。

⬅それはひょっとしてニコル？　後を追え！

2 大蛇の森入口

森の入口は、アルサンドラ山の爆発の影響であちらこちらが燃えている。避けて進もう。

⬇火を消すことは残念ながら不可能。避けるのみ。



⬆こんな所にトトが。ひなげしちゃんの意中の人。

3 毒きのこの洞くつ

名前の通り毒きのこが密生している。吹き出す胞子にさわるとやられるので注意。またなぜかここにはロボットがいて、サンドラに襲いかかってくる。倒す時はキリモミかカブト割りで。狭いところで転がってくる岩は、キリモミの上昇時間を利用して避けよう。そうして奥に行くと、そこにはニコルが！

➡レーザーを出し終わったところでキリモミ！

⬅普通のジャンプは避けにくい。

➡そしてニコルと対面！　よし、戦いにいくぞ！

4 エンマコンダとの死闘

コイツは頭が弱点。攻撃するといったん上昇して、画面外からサンドラに向かって下降してくる。そこから横に移動し始めた時が攻撃チャンスだ。カブト割りではずさないように狙って、頭を攻撃！

⬆こうなるとピンチ。よーく頭を狙わないとダメだ！

⬇降りてきたところをこうだ！

トラップがいっぱい！

STORY

方船に乗って樹の島へ向かったサンドラたちだが、途中海賊に襲われ離ればなれに。ローレライ海でマッコウを助けて海賊船に乗り込むと、ズールがいて船倉に光のかけらがあると教えてくれる。手ごわい敵と海賊の親玉を倒し、光のかけらを手にいれて、サンドラは樹の島へと向かう。

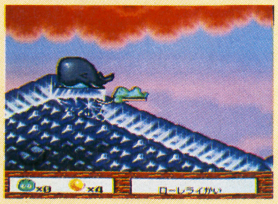
1 ローレライ海

まずここでは左右に移動するボートをうまく乗り継がなければならない。タイミングをはかって、ロージャンプで飛び移ろう。

⬆助走をつけてロージャンプ。足場がないからうまく助走しよう。

2 マッコウを救え

陸に上がって進むと、引潮に取り残されたマッコウが山の上にいる。マッコウが乗っている氷の台をキリモミでこわせばOKだぞ。



⬆この氷の台を狙って、キリモミアタックだ！

3 海賊船潜入

海賊船の船倉へ入るには、左にある3つの重りに乗って、重りをいちばん下まで下げること。船倉にある箱は、緑の箱が横に、紫が下に通り抜けられるぞ。

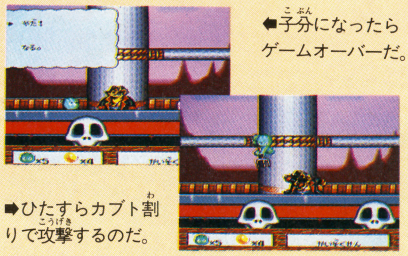
⬆乗り移って、3つとも下に下げなければ。

⬇トトも捕らえられていたんだね。もう大丈夫。

⬆カギを見つけないと通れない部屋もある。

4 ボス登場！

まずボスが「子分にならないか」と誘ってくるが、これは当然拒否。戦闘に突入したら、投げて来るフックをジャンプで避け、カブト割りで攻撃だ。ボスは体力があるので慎重に。



⬅子分になったらゲームオーバーだ。

➡ひたすらカブト割りで攻撃するのだ。

選択肢がたくさん！

STORY

この島は、もともと天空の国、ネバーランドへの入口として栄えていた。しかし架け橋となる樹々は、今や根かじり虫と毒にやられてしまっている。根かじり虫をやっつけ、毒を抜いてあげて、やっと ネバーランドに行けると思ったら、島の神父さんが教会に閉じ込められているらしい。

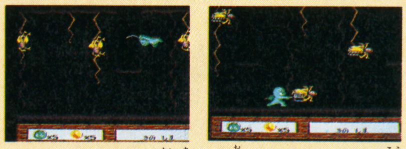
1 天からフェアリーが

島にたどり着くと、いきなりフェアリーが空から落ちてくる。クスリ作りのおばあさんの所にいって助けてあげると、フェアリーはその後サンドラの後をついて来るようになるぞ。

⬅フェアリーを助けた後にいろんな話が聞ける。

2 根かじり虫退治

島の樹々の根をかじり回る根かじり虫は、キリモミで衝撃を与えて落としてから攻撃。



⬆こうやってカベに体当たりして衝撃を与える。

⬆落ちてきたところを攻撃するのだ！

3 2人の悩み

ひなげしちゃんはトトが好き。カッパ太郎はビオラ弾きを目指している。どうアドバイスする？

⬅ここでの答えに2人の将来が…。

➡さあ、どう答えるのがいい？

4 神父さん救出

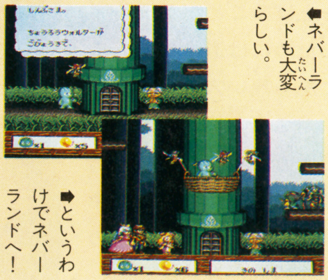
氷に入口を閉ざされてしまった教会。樹をつたって、開いている天窓から入って中の神父さんを助けよう。

⬅樹に登ってそこまで行くのだ。

➡この後は意外な展開になる。

5 光のかけらを手に！

神父さんがくれようとしたかけらは稲妻のショックでネバーランドへ。でもフェアリーからももらえるぞ。



⬅ネバーランドも大変らしい。

➡というわけでネバーランドへ！

次号ではROUND1から最終面のROUND8までを徹底攻略!!

飛龍の拳S GOLDEN FIGHTER

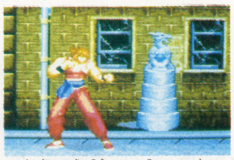
SFC	カルチャーブレーン	¥9,700	発売中	ACT	12M

ついに発売された本格派ハードアクション巨編『飛龍の拳・S』。今回はゲームのメイン、ストーリーモードを徹底研究するぜ!!

ストーリーモード突破の為の基本テクニック!

1 聖水をムダにするな!

道中の所どころに聖水が隠されている灯籠がある。このゲームでは、体力を回復させるアイテムは聖水しかない。したがって、聖水をムダ遣いしたり、聖水を取り忘れたりしないこと。章の後半にいくほど聖水の数が勝敗を大きく左右する。できるだけ前半の章で節約しておけ。



⬆聖水は最高で10個まで持ち運ぶことができるぞ。

2 無意味な戦いは避けろ!

道中では一定の数の敵を倒さなければ先に進めない所がある。しかし、一定の敵を倒し、画面にＧＯサインが出てからも敵は次々と襲ってくるのだ。いくらザコを倒したところで体力が減るだけで何の意味もない。ＧＯサインが出たらさっさと先に進もう。

⬆ＧＯサインが点滅してからも敵は次々と襲って来るぞ。

3 ピンチにはⒷボタン!

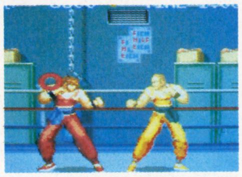
対戦中、倒されたり、敵につかまれたりしてピンチにおちいっても、けっしてアセってはいけない。そんなときは、すかさずⒷボタンを連打するのだ。そうすれば倒されたときには少しだけＨＰが回復するし、つかまれたときにはその腕を振りほどくこともできるのだ。

⬆画面左上の青ゲージが出たらすぐにⒷボタンを連打しろ。

4 心眼レベルをあげろ!

エキスパートモードでプレイする場合は、心眼レベルを上げることが必須条件。そのためには道中のあちこちにある黒い穴の入口に入り、そこで心眼の修行を積むことが必要。ここで修行を積んでおけば、敵のスキを見極める力がつき、後の戦いが有利になるぞ。

⬅道中にある黒い入口。この中が修行場だ。



⬅修行に合格すれば聖水までもらえちゃう。

5 KOゲージをチェック!

道中のザコを倒していくと、画面左上のＫＯゲージがたまる。これが満タンになると闘気が撃てるのだ。しかし、ザコを相手に満タンのＫＯゲージを使うのはもったいない。

対決シーンになる寸前にＫＯゲージがフルになるようにしておき、ボス相手に飛龍の拳を使うのが賢い方法だ。

⬅闘気は10発まで撃つことができる。撃ち終わるとＫＯゲージが減ってしまう。

➡対決シーンのときだけ、ゲージが満タンだと飛龍の拳が使えるんだ。

©カルチャーブレーン

少林寺の誇りにかけて、暗黒界の戦士を倒せ！

第二～四章までの格闘技大会に出場する格闘家の中には「龍の牙」と呼ばれる暗黒界の戦士たちがいる。彼らこそ、フーズフーとともに龍戦士抹殺を狙う真の敵なのだ！

龍の牙は戦闘になると、相手を結界という暗黒界のエネルギーでつくられた異空間へ引きずり込んでしまう。ここでは、龍飛たちも本来の姿である龍戦士となって戦うことになるぞ。

第二章　アガナ

この章のメイン、世界格闘技大会予選の決勝で対決する龍の牙・紅蓮のアガナ。アガナは長い棍を操り、飛龍の拳を使ってくるぞ。間合いをあまりあけずに、小技でラッシュをかけるべし！

金剛烈火衝

⬆紅蓮のアガナの必殺技・金剛烈火衝がジャストミート!! 龍飛の攻撃が止まった瞬間、すかさず法力を出してくるので気をつけろ。

第三章　ソーマ&バジュラ

ニューヨークにある格闘ジム主催の格闘技大会に出場することになった龍飛は、ここでも龍の牙の刺客と戦うことになる。その名もソーマとバジュラだ！　ヤツらはともに双剣を使い、龍飛とまったく同じ攻撃技を繰り出してくる。自分の技を知りつくしていれば敵の攻撃や防御もよめるはずだ。また、このトーナメントの参加選手は、みな強敵ぞろいなので、聖水をできるだけ節約しておいて大会にのぞむことをお勧めする。

➡サイコセイバーの連続攻撃は、かなりのダメージを与えられる。

金剛招炎牙

⬆敵が法力を出す前に防御の態勢に入ると、バリアーがでるぞ。

金剛双牙斬

⬆バジュラは連続して金剛双牙斬を撃ってくるときがある。注意しておけ。

第四章　ケイツ

格闘技世界大会では第４の龍の牙・ケイツと戦うことになる。ケイツも棍を操り、飛龍の拳を使ってくるぞ。基本的に棍を操るキャラは接近戦に弱い。アガナ同様に間合いをつめて小技で攻めていけ。また、このあたりになると聖水も少なくなってくる。１人で戦うのはつらいので仲間と交代するタイミングもよく考えよう。

金剛彗星陣

⬆暗黒界のパワーが灼熱の流星を呼ぶ!!　コイツをまともにくらったらヤバイぞ！

そして最後の戦いへ…

⬅さらにパワーアップして待ちうけてるぞ。

いよいよ最後の戦いに挑むべく、グロルバの城へのりこむ龍戦士。この先もさらに強力な龍の牙群が待ちうけているぞ。力の限りを尽くし、ふたたびフーズフーを倒せ!!

新機軸!!　アニメモードもアツイぜっ!!

ＲＰＧが好きな人やアクションが苦手な人には、このアニメモードがオススメだ。

ストーリーは、他のモードとまったく変わらないけど、ボスキャラとの対決シーンの時だけコマンド入力で戦うことができるのだ。戦闘では、攻撃か防御かをコンピュータが判断してくれるので、プレイヤーは敵をどう攻撃し、どう防御するかを選ぶだけで、カッコイイ戦闘が楽しめるぞ。アクションゲームを楽しみながらＲＰＧも同時に楽しめるなんて、１粒で２度おいしいぜいたくなモードだぜ！

⬆道中シーンでは他のモードと同じようにザコキャラを片っ端から倒せ。

⬆ボスキャラとの対決シーンになるとコマンド入力での対決になるのだ。

ウラワザ ハイパーマーケット

ウラワザハイパーマーケット

SFC・FC・PC・MD・GBのウラワザがたっぷり！

キャメルトライ

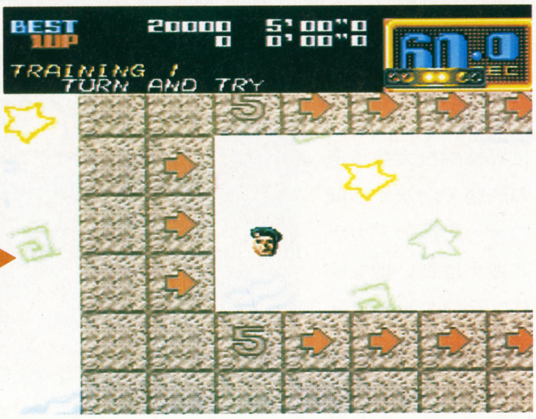
SFC ボールのパターンを変更

もう全面クリアしちゃった人でも楽しめるワザを紹介するぞ！ まずパスワード入力画面で「TYPE」とだけ入れてみよう。するといきなり画面が切り替わって、ボールのグラフィックパターンを選べるようになるのだ！ インベーダーやオペレーションウルフ、ちゃっくんぽっぷなどの懐かしいキャラをボールとして動かすことができるぞ。これがかなり楽しいのだ。オペレーションウルフのキャラでプレイすると、生首がゴロゴロ転がって不気味な楽しさでいっぱいだし、インベーダーのキャラは迷路に迷った侵略者って感じで妙にオカシイ。ちゃっくんぽっぷは見てるだけでカワイイし、他の2つもいい味出してるぞ。さあキミも試してみよう！

東京都　柴又三郎クン

⬆ここでこのパスワードをサササッと入力してみよう。

⬆するとこんな画面が登場する。好きなキャラを選んでプレイ。



➡今まで真剣にプレイしてた人も、思わず笑っちゃうんじゃないかな？ こりゃあ妙に楽しいよね。

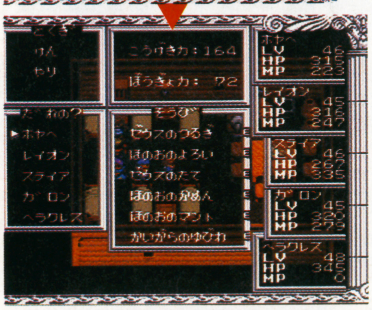
ヘラクレスの栄光Ⅲ

SFC ゼウスの武具を発見！

ゲーム中、時々手に入る錆びた剣や防具を、エーウスの磨き屋に持って行くといろいろな物になるよね。実はこれ、何になるかはランダムだったのだ。気に入らない物になったらリセットして磨き直そう。そして、これを根気よく繰り返せば最強の武具であるゼウスシリーズになる事があるのだ。確率はかなり低いので簡単には手に入らないが、その効果はバツグン！ 特にゼウスの剣は、一晩かかっても手に入れる価値あり！

北海道　竹内一也クン

⬅ここがエーウスの磨き屋さん。気に入るまで何度も足を運ぼう。



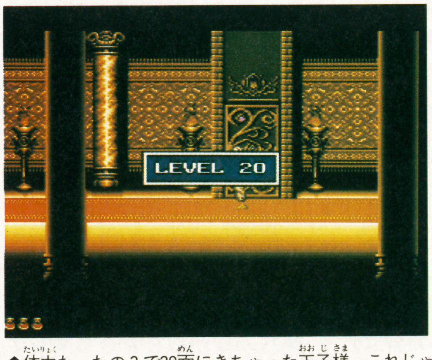
⬅どーだ！ ねばったかいあって見事ゼウスの剣を手に入れる事ができたぞ。

プリンスオブペルシャ

SFC びっくりパスワード

まずはやられる。高い所から飛び降りる、敵に負けるなど、とにかくやられる。その後「PUSH BUTTON TO CONTINUE」と表示されたら㋜を押してメニュー画面にし、パスワードを見よう。この時表示されたパスワードを間違えないように書きとめておき、そのまま「ゲームエンド」を選んで初期メニューに戻す。後は、コンティニューを選んで先ほど書きとめたパスワードを入力するだけ。するとなんと最後の面から始まるのだ。しかも残り時間はそのままなので、じっくりと最後の敵を倒すことができちゃうぞ。でも体力もそのままなので、そう簡単にはいかないかもね。

東京都　吉田尚弘クン



⬆体力たったの3で20面にきちゃった王子様。これじゃボスに一瞬でやられちゃうよなぁ。急ぎすぎ？

ウラワザ班 おすすめ ゲーム びいすず羽岡・シンセ

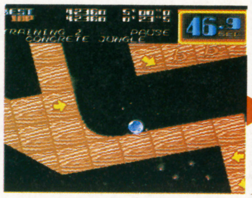
ちんこかいかい。断っておくが、オレは電子楽器オタクだ。シンセサイザーとかサンプラーなんていう単語を聞いただけでワクワクしてしまう。高校2年の春、ヤマハのDX-7を2台とコルグのポリ800、その他多重録音の機材を多額の借金で手に入れたのが運の尽き。おかげで高校時代はバイトとバンドと文化祭の思い出しかない…。楽しかったけど。よいこのみんなはマネしちゃだめだぞ。オレみたいになるから。

キャメルトライ

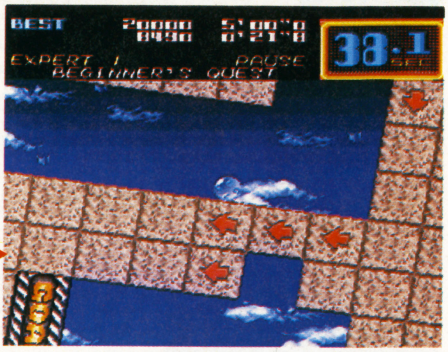
SFC 壁をすり抜けて近道だ！

まず連射パッドを用意し、どんなモードでもいいから普通にゲームを始める。ボールのすぐ上に壁があるところでⒷを連射にすると、上の壁にボールがくっつくから✚下を連打しよう。するとボールが壁をすり抜けてコースの外に飛び出してしまうのだ！ このワザをうまく使えば一気にゴールにたどり着くことも可能。ただしボールと壁が離れすぎていると、このワザはできないから、スタート地点で試すのがベストだ。もしかしたら最高点が出せるかもね。

千葉県　前田大輔クン



➡スタート地点は成功率が高い。連打しまくろう。



➡しかしここならゴール目前だから、すげー得した気分。注意しなきゃいけないのは時間だけ。

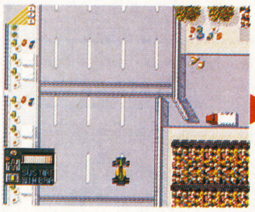
⬇スポッと壁を通り抜けてしまうのだ。でもここじゃ無意味。

F1サーカススペシャル

PC 確実にポールポジション

予選でまずは1周し、ゴールライン上でマシンを止める。そしてそのままタイム表示が消えるまで待ち、消えたらまた走り出そう。その後すかさずリタイアすれば、いきなりポールポジションがとれてしまうのだ。超ハードなゲームだから、予選くらいは楽してもいいよね。

大分県　赤坂敬太クン



⬆ここのライン上で止まるのだ。止まったら右上のタイム表示が消えるまで動いてはいけないぞ。

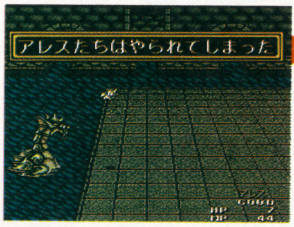
⬅何の苦労も知らずにポールポジションが取れちゃうとは何て幸せなのだろう。

LUNAR

MD 戦いに敗れても大丈夫！

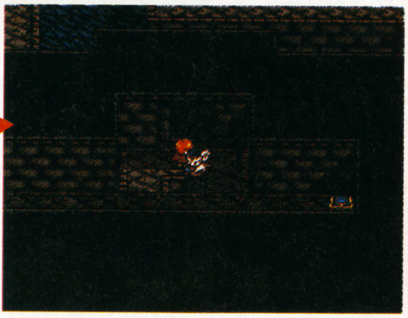
メガCD本体のセーブRAMに他のゲームのデータを入れておく。そして、ゲーム中に全滅したらロードを選び、ロード画面で"使用できません"を選ぶのだ。すると敵にやられた場所からゲームを再開できてしまうぞ。

山形県　木下真クン



⬅おおっ、対ボス戦で全滅してしまったではないか！ でも大丈夫。

⬆この画面で「使用できません」を選ぶ。そうすると…



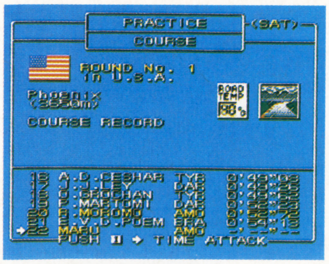
⬆全滅した場所で復活！ しかもボスを倒したことになっている。でもシナリオがバグる恐れがあるぞ。

F1サーカススペシャル

PC 天候&路面温度セレクト

路面温度が気に入らない時、コース画面でⅡを押しながらⓈを押せば、押すたびにわずかながら変更できるぞ。さらに天候が気に入らないぜっていうわがままな人にも朗報だ。コース画面でコマンドを入力すれば、天候なんて自由自在なのだ。そのコマンドは、晴れ：✚上+Ⓢ+Ⅰ、曇り：✚右+Ⓢ+Ⅰ、雨：✚左+Ⓢ+Ⅰ。これで自分がもっとも得意なコンディションでプレイできちゃうぞ。

東京都　足立広クン



⬅温度だけでなく天気まで変更できるところが嬉しいね。

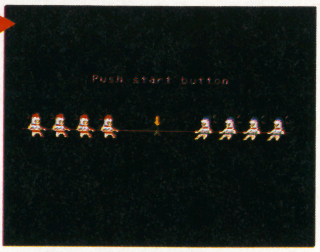
シーザーの野望Ⅱ

MD おまけゲーム発見！

まず、コントローラを2つ接続し、ゲームモード選択ウインドウのサイズを最大にする。そしてデータロードの右端にカーソルを合わせて、Ⅰコンと Ⅱコンのⓧを押しながらⅠコンのⒶを押そう。するとおまけのゲームをプレイできるのだ。息抜きにピッタリだぞ。

愛媛県　石田邦夫クン

⬅ゲームモード選択ウインドウは最大、カーソルはこの位置だ。間違えるなよ！



⬇するとこんな画面に切り替わるぞ。Ⓒ連打で綱を引く、綱引きゲームなのだ。

ウラワザ班 おすすめ ゲーム メガテン梅田・夢

この前、とても面白くて恐ろしい夢を見た。3Dダンジョンをケルベロス（女神転生Ⅱ）を連れて歩いていると、イフリート（FFⅣの）ゴブリン（ドラクエ）が出てきた。そいつらと話をして仲魔にし、邪教の館で3身合体させたらワードナになった。これだけでもびっくりなのに、いきなりワードナが裏切った。石化して、麻痺して、レベルを3つも下げられて、首をはねられたところで目が覚めた。夢で良かった。

ストリートファイターII

SFC 隠しセリフがあったぞ！

⬆よく見よう。「おとこ」が「おんな」になってるぞ。

同キャラコマンド（CAPCOMの文字が出ている間に✚下、Ⓡ、✚上、Ⓛ、Ⓨ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓐ）を入れ、1人プレイを春麗で始める。そして乱入して同じ春麗を選ぶと、勝ちゼリフが変化するぞ。ここまで凝るなんて…。

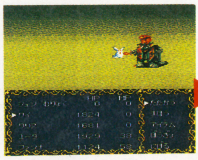
群馬県　お春クン

甲竜伝説ヴィルガスト

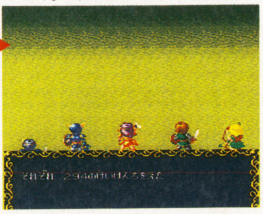
SFC レベルアップのコツ

シュンを戦闘不能状態にしておくと、他の仲間がいくらレベルアップしても、敵を倒してもらえる経験値やお金が減ることはないのだ。

三重県　進藤進クン



⬅このようにシュンを戦闘不能にしておくだけ。あとはひたすら戦闘あるのみ！



⬅ほら、レベルアップしても経験値は減ってないぞ。

LUNAR

MD 隠しアイテムを発見！

まずはメルビアの宝石店、地下2階の入口の裏側へレッツゴー！　キャラは見えなくなるけど、辺りかまわず調べてみると、驚いたことに“金の指輪”と“宝石”を見つけることができるのだ。他にもこんな場所があるかもしれないぞ。

青森県　ギョぎむクン

⬆ここから左に入れるって知ってたかな？

➡ほら見つけた！　探してみるもんだねぇ。

パロディウスだ！

SFC 難易度“8”を発見！

オプション画面に入り、お馴染みのコナミコマンド（✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐ）を入力しよう。すると、難易度選択の右端に最強のレベル8が現れるぞ。さあ、早速挑戦しようぜ！

宮城県　雨蛙クン

⬅なぜか隠されていたレベル8。果してその難しさは…。

キャメルトライ

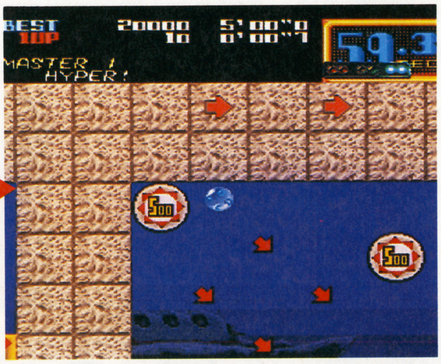
SFC 全プレーンのパスワード

1番最初のプライムプレーンがクリアできない人でも、残りの3プレーンをプレイできるぞ。セカンドプレーンは「BIRTH」、サードプレーンは「BUILD」、ファイナルプレーンは「SMILE」というパスワードをそれぞれ入力すればいいのだ。またボールのグラフィックを変えるパスワードを最初に入力してから始めれば、好きなプレーンを好きなボールでプレイすることができるのだ。これはお得だぞ。

滋賀県　河野内俊クン

⬆サードプレーンは時間も少ないし、トラップも多くてツライぞ。

⬅これはセカンドプレーン。けっこう難しいのだ。頑張れ！



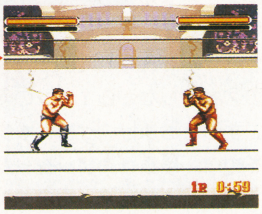
⬆もう、何もかもが厳しいのがファイナルプレーンだ。これをクリアするには、相当練習を積まなきゃ無理。

アストラルバウト

SFC 同キャラ対戦できます

対戦モードのキャラ選択画面で、1Pは決定してすぐキャンセル。すると2Pは1Pがキャンセルしたキャラを選択できて、同キャラ対戦ができるのだ！

新潟県　市形直木クン



⬅1Pがキャンセルした龍神明を、2Pも選べるようになるのだ。

⬅もはや同キャラ対戦は対戦ゲームにつきものだね。

トップをねらえ！

PC オマケのモードだ！

とにかく頑張ってゲームをクリアしよう。そしてタイトル画面に戻って目次を見てみると、没セリフ集、オールストーリー、番外編の3つの項目が増えているのだ！　1度は見ないと損だぞ。

秋田県　こいみんクン

⬅3つも項目が増えてるぞ。どれから見るかはキミの自由。

㊙メガドライブは8月5日発売！イカシた表紙が目印だよ〜ん

ウラワザ班おすすめゲーム　メガテン梅田・オタク

最近、深夜番組に凝っている。ゲームに疲れてTVをつけるとそんな時間なんだよ。で、どうやら俺はG4（分かる人にしか分かんないか）のようだ。G4ということはオタク系。そうか俺はオタクだったのか。『女神転生』オタク（全てのマップを手書きで持ってるし、原作小説全部とCDも持ってるしな）だし、ビートルズとYMOにはちょっとうるさいし、『究極超人あ～る』持ってるしね（笑）。うん、オタクだ。

スーパー上海

SFC すぐにドラゴンズアイ

電源を入れて、「HOT・B」のロゴが消えたら、Ⓛあるいは Ⓡボタンを押したまま②を押して始めよう。すると、ドラゴンズ・アイがいきなり始まってしまうのだ。これは便利だぞ。

香川県　重本春茂クン

➡このロゴが消えるまで待つ。あせってはダメ。

⬆タイトル画面がでてからでも遅くないぞ。さあ、コマンド入力だ。

➡牌の種類は選べないが、こんなに簡単にドラゴンズ・アイが遊べるぞ。

まじかる☆タルるートくん

FC たこやき簡単増殖法

⬅タルに当たりで200個いただき！　やったね。

カジノで「ルーレットスタート！」と表示されてから連射にしたⒶを押す。ルーレットが止まった人に次回から賭ければ、絶対はずれないぞ。ツインファミコンの連射なら絶対タルるートだ。

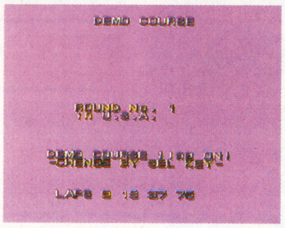
青森県　邪馬緒クン

F1サーカススペシャル

PC デモコース発見！

タイトル画面で、✚右+㋝+①と押す。画面が切り替わってデモコースと表示されれば成功だ。コンピュータの操作する車をじっくり観戦できるので、苦手なコースの攻略に役立つぞ！

山口県　ガイラクン



⬅✚上下でコースの選択、✚左右でラップの変更なのだ。

ウルティマVI

SFC 敵を消しちゃえ！

フィールド上で、邪魔な敵が道をふさいでいる場合、一度気球に乗ってすぐに降りよう。するとそのままでいたはずの敵が消えてしまうのだ。急いでいる時に便利だぞ。

愛知県　有森勇也クン

摩訶摩訶

SFC トメさんはカモだ！

ティラミーの町の辺りに時々出現する"とめさん"という敵がいる。こいつに主人公の「ざこダスト」を使うと、1万もの経験値を得ることができるのだ。

神奈川県　にゅるにゅるクン

大航海時代

MD たった200枚の金貨で

どこの港でもいいから交易所か造船所に行く。そこで金貨を1枚づつ合計200枚投資すると、簡単にポルトガル支持率が100%の同盟国になるのだ。

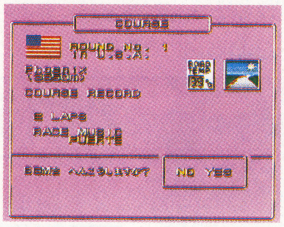
宮崎県　ごぺるしクン

F1サーカススペシャル

PC LAPが2周

予選をクリアし、決勝になったらコース画面で✚下+①を同時に押そう。そして決勝が始まると、LAPがたったの2周になってしまっているのだ。これなら少しは楽になるかも知れないね。

神奈川県　池田毅クン



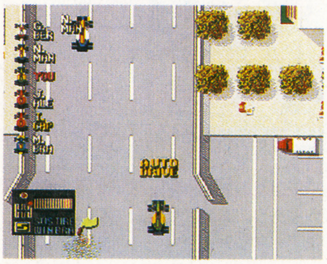
⬅よ〜く見てみよう。LAPが2周になってるぞ。

F1サーカススペシャル

PC オートモードでラックラク

ゲーム中②でポーズをかけて㋝を押す。たったこれだけで、操作をコンピュータにまかせて、自分は観戦するだけのオートドライブモードになるのだ。安全運転なのでタイムは遅くなるけどね。

徳島県　三上俊之クン



⬅ただ今オートドライブ中。復帰にはもう一度同じコマンドでOK。

甲竜伝説ヴィルガスト

SFC メッセージを早くする

パーティが全滅してしまったら、リセットせずに「セーブしたところから」でゲームを再会すると、戦闘中のメッセージスピードが早くなるのだ。

秋田県　菊池英子クン

㊗PCエンジン増刊、㊗メガドライブがついに出る！　買ってくれ！

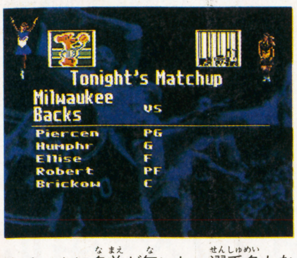
ウラワザ班おすすめゲーム　びいず羽岡・ウラクエ

あのね、ウラワザクエストの登場人物は本当は強いのよ。そう見えないけど。シリオンは元王立騎士団の団長で文字通り「銀騎士」と呼ばれてたし、カッティはA級ソーサリス(魔導士の階級ね)、チフアも鋼の肉体を持つ神官戦士としては超有名だったんだな。なんでこいつらがパーティを組んだかとかの様々な謎に関しては今後明かされていくぞ！　(いや、思いつきだけのマンガだから明かされないかもしれんが…)

ウラワザハイパーマーケット

スーパーダンクショット

SFC 謎のチームと対戦できる



⬆チームに名前が無いし、選手名もなんか変だぞ。でもプレイできちゃう。

以下のパスワードを入力すると、謎のチームと対戦することができるぞ！チーム数は全部で3つ。チームデータやグラフィックなどがめちゃくちゃだけど、普通にプレイできるのだ。謎チーム1：76Y4YXQ0、謎チーム2：76Y4YXQ3、謎チーム3：76Y4YXQ4。

兵庫県　鬼児福真クン

摩訶摩訶

SFC インゴット×9のありか

売値が15000シルバーもするインゴットが9つ発見されたぞ！シャバシャバ城の回復の泉で回復し、そのままそこを調べると9つまとめて見つけられるぞ。

石川県　かまかまクン

X(エックス)

GB 教官の逆襲!

HIGH EXを装備し（ミサイルはフル状態）、それをニュークリアサイロかジャンクションに撃ち込む。すると教官が襲ってくるぞ。裏切りの代償は大きいのだ。

島根県　神村一クン

F1サーカススペシャル

PC 結果を早送り

予選のタイムアタックで、結果を早く知りたい人は✚右を押そう。あっという間に表示が流れていくので、自分のランキングがすぐにわかるぞ。短気な人にお勧めだ。

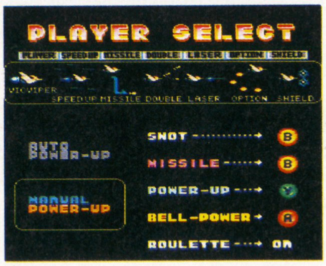
新潟県　あほもとくん

パロディウスだ!

SFC 簡単ルーレットオフ

わざわざオプション画面に入らなくても、簡単に邪魔なルーレットをOFFにする方法があったぞ。自機を選んだ後、パワーアップをオートかマニュアルか選択する画面でⓧを3回押すだけ。楽だ。

岩手県　雨漏り太郎クン



⬅ここでⓧを3回。すると不思議ルーレットの選択が可能なのだ。

次号(8/7発売)もウラワザ満載!

各賞の説明&応募のやりかた

●金の龍賞　古代龍・アーギア
8000MAC、図書券8000円分、特製テレカ

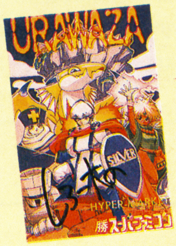
●銀の騎士賞　闘騎士・シリオン
5000MAC、図書券3000円分、特製テレカ

●銅の魔術師賞　操術師・カッティ
3000MAC、図書券3000円分、特製テレカ

●鋼の僧侶賞　治癒僧兵・チファ
2000MAC、図書券3000円分、特製テレカ

●石の巨人賞　石魔人・ボズーン
1500MAC、図書券2000円分、特製テレカ

ウラワザを発見したら、どうすれば確認できるのかをハッキリと書いて（図があるとわかりやすいなぁ）、住所、氏名、年齢、電話番号、ゲーム名を明記の上、下のあて先までハガキかFAXで送ってください。待ってるよ！



これがうわさの超希少！しろー大野大先生サイン入りオリジナルテレカ

〒162　東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル
マルカツSFC ウラワザ係
FAX 03-5528-1722

ウラワザ班のバンババンバンザイ

㊞メガドライブ発売記念! 頁当てクイズだ

熱心で賢くてすばらしい読者のみなさまはもう知っていると思いますが、8月5日に兄弟誌の㊞PCエンジンの増刊で「㊞メガドライブ」が発売されます。名前の通りメガドライブの専門誌なのですが、実はオレもそのスタッフの一員なんだよ〜ん。さて、ここで問題です。オレの担当したページは果たしてどこでしょう。パーフェクトで当てた人には使い古したメガドラ（羽岡所有。マイケルのソフトと同時購入）をプレゼントだ！㊞メガドラを買って、すみずみまで読んで挑戦してきなさい。立ち読みはイカン。腰を痛めるから。「羽岡は何をやったか」までハガキに書け。神奈川県のせつが青も買うように。：羽岡

うどん工藤　血液型：A　FFなどのストーリー重視型RPGが好き。無責任放浪癖あり。本誌体温計の頁でおなじみ。

メガテン梅田　血液型：AB　その名の通りデジデビオタク。今だに趣味でMAPを書いてしまう。RPGならなんでもこい！

びいす羽岡　血液型：B　ただいま女性ボーカル募集中。メサイヤの『重装機兵ヴァルケン』に期待する会会長。会員になれ。

まんが・イラスト/しろー大野

びいす羽岡 ヴァルケンの部屋

しかし『ヴァルケン』はいいな。まだ何も出来てない（1面と自機と背景ぐらい）ロムを毎日プレイ、というかながめてよろこんでるんだけどね。あ、まだヴァルケンを知らない悪い子がいるかなぁ？　でも説明がめんどうだから教えてあげない。付録の35ページ見なさい。さてウラワザ班ではゲームの内容以外の変な質問やファンレター（男不可）も募集中だ。採用された人には超豪華1000MACなのがすごいでしょ。

ファンタスティカ

FANTASTICA

ゴオッ!! スフィンクスの翼が風をきり、4人と1匹の頭上を通り抜けた。ボルドの剣ははじかれ、リュートの雷も効果がない。地に伏せたリックが思わず叫ぶ。

「ヤツは魔力で動く彫像だ。まともなことじゃ歯が立たないよ!!」

それを耳にした猫丸が、突然スフィンクスに静かに問いかけた。

「石と鉄の子だが、人が親。水は飲むが物は食べない。これは何か」

とたんにスフィンクスの動きが止まり、緊迫した短い時間の後、ガラガラと崩れ落ちてしまった!!

イラスト/米田仁士

名前が決まりました

というわけで審査の結果、子ドラゴンの名前は大分県のくぬぎサンのおハガキから、『ゴン太』に決定させていただきました。くぬぎサンには米田先生のサイン入りテレカを、選にもれた方には抽選で記念品をお送りします。

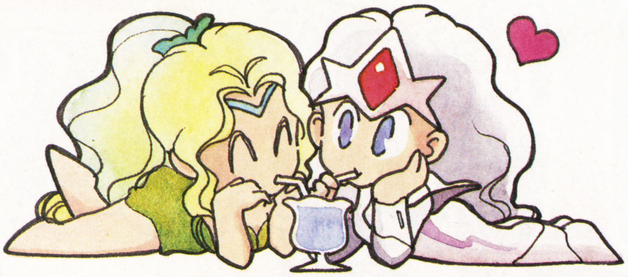
←採用おめでとう!

C O N T E N T S

FF Dream ……… P.124
ドラクエワンダーランド ……… P.125
NEW MADARA PROJECT ……… P.126
三國志倶楽部 ……… P.127
DMネットワーク ……… P.128

Vol.44

FF Dream
ファイナルファンタジー・ドリーム

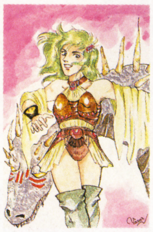


ひ～んやりクーラーの効いた部屋で、のどかに『FF』をやったりする。やっぱし夏はこれに限るよねっ。ああ、極楽極楽♡

WHO'S WHO? 『FFⅣ』パーティキャラ徹底解剖

⬆大分県・くぬぎサン　目の表情が大人っぽいね。

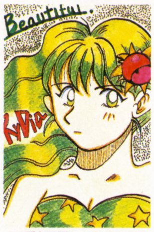
⬇愛知県・バーサク山口ちゃんサン　りりしいリディア。



⬆茨城県・汐サン　なんかミョーな味があって採用！

⬆和歌山県・畠山裕茂クン　神々しいですね～。

⬇神奈川県・佐竹美雪サン　お茶目なリディア暴走中。



⬆愛知県・ハゲタラサン　丁寧な色塗りに好感。

フースーヤのイラスト募集

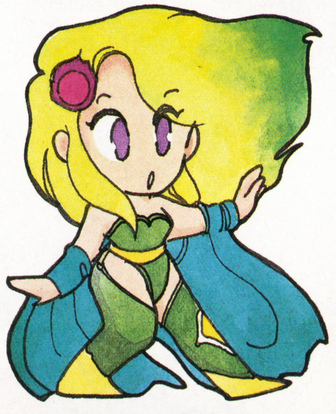
ちょっと出番の少ない、月の民フースーヤのイラストを募集します。8月6日締切り（当日消印有効）よ。

『FFⅣ』のパーティキャラを次々に解剖するという、タイトルそのまんまの内容のこのコーナー。今回は大人リディアよ。

プロフィール　7歳で母親を失い、故郷ミストを後にして、セシルたちの旅に加わったリディア。その道中、一行の乗った船がリヴァイアサンに襲われ、彼女は行方不明となってしまった。しかし、リディアは後に再びセシルたちの前に現れる――大人の姿で。彼女は時間の流れの違う、幻獣の町で暮らしていたのだ。

性格診断　あらま～、大きくなったこと、と親戚のおばさんもビックリの成長ぶりを見せたリディアちゃん。小さい頃覚えた白魔法も使えなくなり、清純なイメージとはもうさよならなのね。今じゃムチさばきもプロ並み(?)という、セクシーダイナマイツなお姉様になりました。というわけでタレントにたとえるなら、昔は清純派だった、セクシーグラビアNo.1の武田久美子嬢でしょうか（深く考えないでね、怒っちゃイヤよ）。

召喚士（大人） リディア	アイテム 大人になって魔法が強力になったらあまり必要ない。
戦　う ファイアビュートなど強い武器を装備すれば有効よ。	瀕　死 女の子だから体力的にツライ時も。回復させてあげて。
黒魔法 MPも待機時間も召喚魔法より少なく、お手軽なのだ。	戦闘不能 リディアがこの状態だとパーティにとっても痛手よね。
召　喚 敵のバリアも貫通するし、弱点のない敵にも効くのだ。	勝　利 ふっふっふ、リディア様の魔力を思い知ったか。



少女から大人の女性へ

INFORMATION 『ロマ サ・ガ』NEW・CD

13号FFドリームのサウンドベスト10でも盛り上がった『ロマンシング サ・ガ』の音楽だけど、今度はアレンジヴァージョンが登場。その名も「La Romance―ラ・ロマンス―」（フランス語ざんす）。伊藤賢治サン作曲のオリジナル曲を、日本在住のフランス人パトリック・ヌュジェ氏が編曲しました。「オリジナル曲の哀愁を帯びたメロディに、バロックのエッセンスを取り入れながら、モダンでポップなフランス音楽にアレンジしました（スクウェアさん・談）」とのこと。わかったよーなわかんないよーな……ま、要はオシャレな大人の音楽ってことね。

全11曲収録で、価格は3,000円。NTT出版／アメリカーナ・レコードより発売中よ。まだ持ってない人はレコード店にGO！

➡これがCDのジャケット。パリね。

PUZZLE 『ロマ サ・ガ』を探せ！

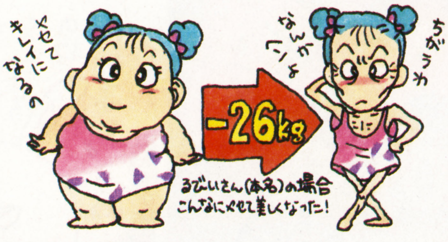
さて、初めての試みのこのコーナー。栃木県の日本のヨーカイさんからの出題です。右の文字群の中に『ロマンシング サ・ガ』に関する言葉が70個隠れています。縦、横、斜め、反対側から読んでもかまいません。「イ」を「ィ」と読むところもあります。さあ、全部見つけられるかな？夏休みの宿題の合間にでもやってみてね。

ロマンシングサガボルバカリョジンモコン
オクーホアルレセトーニデーアーットルミ
アイスソードバイルモップイソブューラボ
デロデインイインベータァドバンドギマメ
スーンオニミゼダルキフスデリオリネルコ
テザゲトクィルヨアルシィビテブビヨヂン
ニリパノウタハデヘサアルピャシラグネス
ィアトガルシイノーナシェベーダゲウドタ
スブリミオリムニイテリンペンンゲキマン
トーッェスウザトィレルィギィソボノフツ
ータクチベムハラゲフスミポルーツルアツ
ンイアエャルロアハラェシタザドルラメエ
オハイメトーェエルーキザドスンングベレ
ハロシイムウジルーマアルーロエーレゴデ
ルミャジクパビマンナピミソウトバーバラ
ベタンスペルエンハンスリルンスートビフ
ルケマタメゾクローディアラオエロピブァ
トスァッスンートスンームーキウェッベエ
イメイフレイムタイラントガッテルトボル

新企画のパズルのコーナーでは、皆サンから今回のようなシークワーズやクロスワードパズルの問題を募集します。ネタは『FF』か『ロマ　サ・ガ』で、正解もつけて「FFドリーム・パズル」係まで送ってください。『ロマ　サ・ガ』『FF』4コマのネタも引き続き募集中。

©1991 スクウェア　イラスト／九月姫

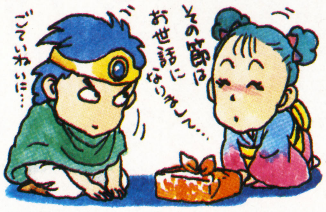
DRAGON QUEST
ドラクエワンダーランド



最近暑くて食欲がないの。体重が減ったら、ミネアみたいにセクシーになれるかな?

快盗るびいのDQ何でもお役立ちBEST3!!

みんなでもっと『DQ』について語り合おう、というわけで、前号で『DQ』シリーズのキャラに関してのアンケートを募集しました。内容は、シリーズ中最も役立ったキャラは? いちばん使えなかったキャラは? どの作品の主役がいちばん好き? というもの。そしてハガキを集計して、それぞれのBEST3を決めたいと思います。他のプレイヤーがどんな風に『DQ』を楽しんでいるのかわかれば、もっとみんなの『DQ』の世界が広がると思うの。まだまだ募集しているから、どんどんハガキ送ってね。



ちなみにるびぃがいちばん役立ったと思うのは、『III』の賢者さん。バランスがよくて、がんばって遊び人を育てて転職させたっけ。いちばん使えなかったと思うのは、『II』のサマルトリアの王子ね。とにかくよく死ぬというのがイヤ。この軟弱者! なんて怒鳴ったことも……。そして主人公の中でいちばん好きなのは『I』。たったひとりで無数のモンスターたちを相手にまわすなんて、ちょっとできないことよね。最後はハッピーエンドで苦労が報われてよかったわ。

こんな感じで、自分の感想なんかもそえて『お役立ち』係までハガキ送ってね。

【DQ画廊】

➡埼玉県 ゆきをサン うわぁ、カワイイ! ホッペが赤くて子どもの勇者ね。でも剣は持てる?

⬅愛媛県 真允サン 苦労の後が見えるちぎり絵ね。色盲の検査を思いだしたるびぃってヘン?

➡神奈川県 えるふ・みささン 女賢者って、知的なカンジでステキよね。私も転職しようかな。

⬅東京都 府合なるみサン 力が正義のRPGの世界でもやっぱりお金は大切。がんばれ商人!

花よりドラクエグッズ

『V』の最強グッズの登場だっ! その名も「ドラゴンクエストV最強のモンスター使いへの導きの書・CD+」。ながーいタイトルだよね。どんな内容かは16号でくわしく紹介するぞっ。プレゼントもするからね。お楽しみに!

第1回ドラクエカルトQ解答

第1回ドラクエカルトQの答え。①ホイミンと出会えるのは古井戸のB2。②「ハデな服」はおどる宝石が持っている。③ぱふぱふおねーさんが初登場したのは『II』のルプガナの町。④『II』のルプガナの町の宿屋のペットには誰もいない。⑤銀のタロットで「塔のカード」が出たら全員に大ダメージ。

第2回 すぎやまこういち直撃インタビュー!

今回はDQミュージック制作秘話を紹介しちゃうよん

前号に引き続いて、すぎやまこういち先生のインタビュー、いってみようっ!

「曲を作るときにいちばん大切なのは、やっぱりイメージですね。主人公たちが冒険するところをいろいろ思い浮かべていく。エニックスからこんなものを作ってくれというリストがくるんですが、それだけではイメージしにくい。堀井さんのシナリオと、グラフィックがいちばんの材料になりますね。そうしてあとはエニックスとのやりとりになるわけですが、これがなかなかおもしろい。自分じゃ考えつかなかったアイデアもたくさんでてくる。例えば『III』でバックアップのデータが消えたときに、呪われたときの音楽がかかるでしょ。そこに音楽を、呪われた音楽を入れようっていったのは、チュンソフトの中村君。スイッチをいれるとその曲がかかって、プレイヤーはなんだ? と思う。その後に「消えました」って(笑)。曲自体は僕が作るんだけど、そういう面白い使い方って、やっぱりみんなで楽しんで作るものなんですよね。『V』がどうなるか、皆さん期待しててくださいね。

DQキャラクターズファイル 3
【BURAI ~ブライ】

●プロフィール
サントハイムに仕える魔法使い。アリーナの教育係でもある。

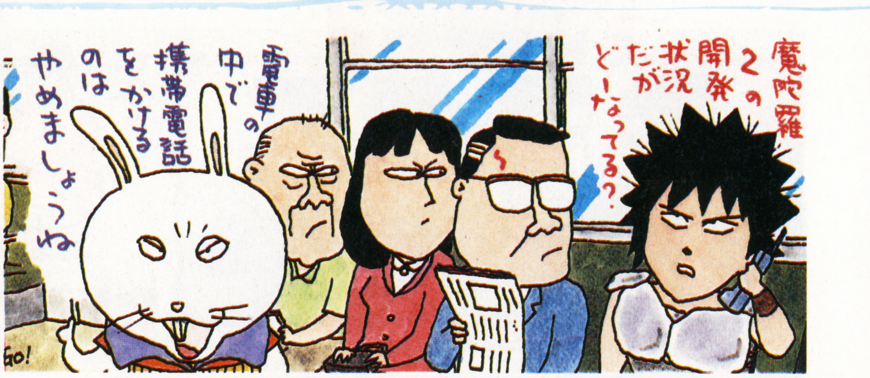
●性格
コツコツと物事を進めるタイプ。でも戦闘では攻撃呪文バシバシ。

ブライは『DQIV』の第2章で、クリフトとともにアリーナ姫のおともをして旅に出たのでした。もともとアリーナの先生役だったブライ、旅先での彼女のあられもない(?)行動を見て、しばしば胸を痛めていたのではないでしょうか。そのストレスのはけ口をモンスターたちにぶつけた訳ではないんだろうけど、ブライの攻撃呪文ってけっこう強力。体力のないのが欠点だったけどね。

©エニックス イラスト/杉山真理

魍魎戦記 NEW
MADARA PROJECT
Vol.41

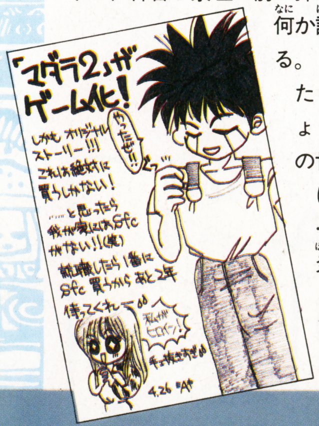
今か今かと『魍魎戦記摩陀羅２』の発売を待っているキミ、今回小龍＝堀はゲームを開発しているコナミに殴り込んで、進行状況をチェックしてきたぞ。とくと読め！



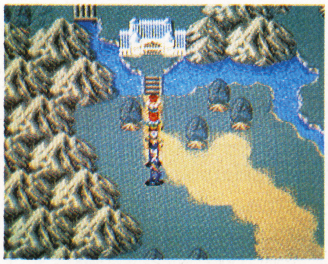
SFC版『摩陀羅２』最新開発状況を密着レポート！

見た、さわった、プレイした！　開発中の『魍魎戦記摩陀羅２』のサンプルロムをちょっとだけ見せてもらったのだ。最近情報の出ない『摩陀羅２』だが、おさらいついでに、紙面でちょっとリプレイしてみよう。

まずオープニング。重々しい扉の向こうで、神官が祭壇の前に捧げられた炎に何か話しかけている。「私はどうしたらいいのでしょう？　もう闇の世界での戦いに疲れました……」。すると炎の中に麒麟に似た女神が現れ、現代に闇の世界で戦う勇者がいるはずだから探しなさいと教えるのだ。そして舞台は現代の日本に移り、パンクなヒーローと新聞部部長を務めるヒロインが登場する。ここからは、キミが主人公となって、魍鬼たちとの戦いに出発するわけだ。プレイした感じでは、開発状況は30％ぐらい。マップ、サウンドなどはほぼ完成していて、摩陀羅の世界にピッタリのオドロオドロした雰囲気が出ていたぞ。ＳＦＣ版は戦闘シーンが特によくできていて、オート・モードも、より戦いやすく改良されている。操作性、グラフィックとも向上して、完成が非常に楽しみだ。発売が来年の３月まで延びるのは残念だが、これだけのゲームならいくら待っても買う価値アリ！



⬅大分県・ミキサン　プレイできる日も近い！


⬅仲間を連れてフィールド移動。早くこんなふうに冒険してみたい。

コナミ開発部のJUN FURANOさんに聞く『摩陀羅２』開発事情

⬆ＪＵＮ　ＦＵＲＡＮＯサン。1965年３月11日、甲子園球場の近くで出生。

ＦＣ版の制作が終わってから、いつかは『摩陀羅２』をやったろと思ってました。ＦＣ版ででけへんかったことを12メガに詰め込むでえ、てな感じで頑張ってます。『２』はすべてにおいてパワーアップしているんですが、特に賛否両論のあった戦闘シーンは改善を重ね、見事に進化を遂げました。グラフィックもハードがＦＣからＳＦＣになった以上にグレードアップしてます。今年は阪神も頑張っているので制作は快調です。祈、阪神Ａクラス！

久々に復活の人気コーナー

摩陀羅美術館

『赤』がスタートし、ハガキも『赤』関係のモノがふえてきた。きれいなイラストと感想を書いたハガキはさらに『赤』を盛り上げる原動力となる。ここでは中でも目についたイラストを紹介するぞ。

⬆東京都・ワラ人形クン　いきなり登場のダルマ。気になるね。

⬇東京都・赤砂の龍虎クン　ムーってなまいきだけどスゴイ。

⬅新潟県・篁侑奈サン　ムーと聖神邪、どっちが人気者？

着せ替え摩陀羅

お久しぶりに着せ替えマダラ！　『壱』『弐』だけでなく、『赤』のキャラクターの着せ替えバージョンも、思いつくまま気の向くままに書いてバンバン送ってくれよな！

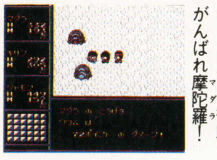
⬆山形県・竜樹克輝サン　ちょっと古いかな。今ならベガ？

⬆北海道・マダラインズムサン　おメメがクリっとしてるよね。

⬆静岡県・ゆーちゃんサン　夏凰翔は極道!?　似合ってる。

FC版『摩陀羅』あの日あの時

白のソーマを手に入れるために妖血淵に向かった摩陀羅たちは、村を出て初めて魍鬼との戦闘を体験する。オートモードもついているが、レベルの低い序盤は地道にレベルアップしたものだ……。


⬅ザコ魍鬼に苦戦。がんばれ摩陀羅！

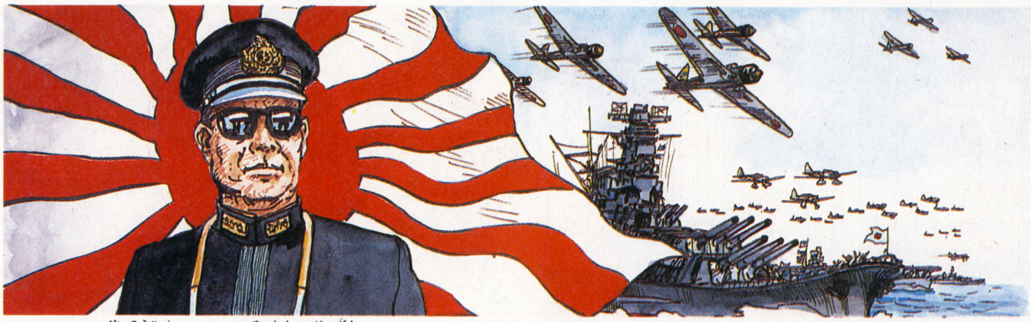
©KONAMI 1992 ©1992黒田幸弘・ミューズソフト(株)／角川書店 ©KONAMI 1990 SHO-U TAJIMA and MADARA PROJECT／YUKIHIRO KURODA／Kadokawashoten
イラスト／中野豪

光栄ゼネラルプロデューサー シブサワコウの

三國志倶楽部

History of Trystates Club

『提督の決断』第1回



パソコンで大好評だった『提督の決断』がSFCとMDに移植される。今回は、その魅力を紹介するぞ。

連合艦隊かく戦えり

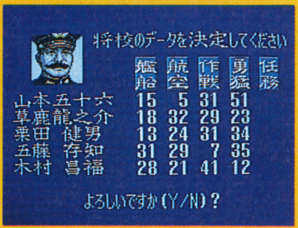
『提督の決断』はこう楽しむ

9/21発売 SFC&MD ¥14800

1 人材重視で遊ぶ

名将知将を手足の如く使え

このゲームは、連合艦隊司令長官の立場になってゲームを行う。基本的には、プレイヤーが直接コマンドを下せるのは第1艦隊だけなので、他の艦隊に配置する指揮官の能力を見きわめることが重要。各艦隊の構成艦に合った指揮官を配置しなければならない。例えば、航空戦闘能力の高い「飛行機屋」に戦艦を持たせたりするのはナンセンス。常に適材適所を心がけよう。



提督を選ぶ
提督は、すべて実在の人物。戦記物などを読んで、各提督の性格や経歴などを調べてみると面白い。

会議は戦いだ
作戦会議は、横暴な陸軍との戦いの場になる。必ず、1人は作戦能力の高い指揮官を会議のために用意しておこう。

2 ユニット重視で遊ぶ

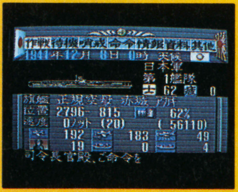
帝国海軍の名艦、呉軍港に集結す

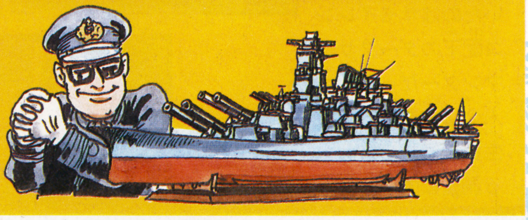
このゲームには、太平洋戦争当時の艦船の多くが実名で登場している。大和・長門等のメジャー艦はもとより、夕張・大淀等のマイナー艦もユニット化されている。艦艇の改装も自由に行えるので、大和級を3隻とも空母にしたり、伊勢級を航空戦艦ではなく本格的な空母にしたりして楽しむこともできる。また、対空兵装や装甲のみを増強させることもできる。

さらに、技術力が上がると新型艦の建造も可能になるのだ。

艦船一覧

新造も可能





3 シチュエーションで遊ぶ

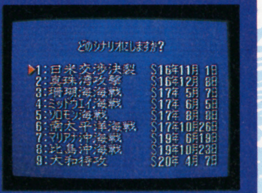
逆境の状況をキミの指揮で覆せ

このゲームでは連合艦隊とアメリカ太平洋艦隊のどちらでもプレイできる。もちろん、年代が後になればなるほど連合艦隊側はつらくなっていく。最後のシナリオ（大和特攻）では大型艦は大和1隻しかいない艦隊で、ウンカのごとき米機動部隊を相手にしなければならない。この場合、勝利はほとんど望めないが、逆境に身を置くのもSLGの楽しみ方の1つ。ベストを尽くしてほしい。

ニイタカヤマノボレ

シナリオ選択

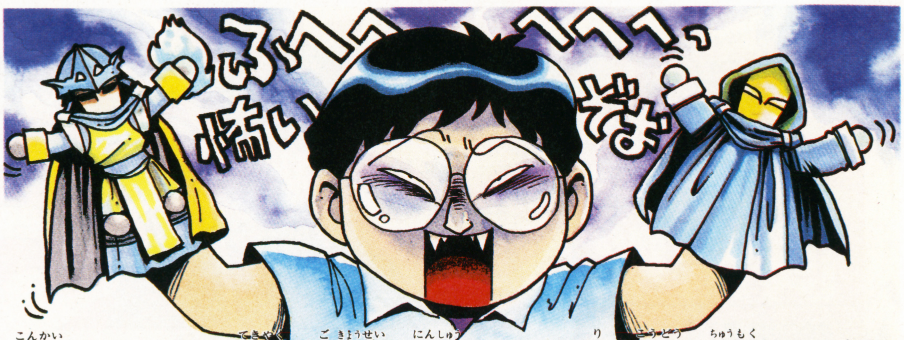
このゲームには、9つのシナリオが含まれている。この中でもおススメなのが「日米交渉決裂」。開戦1か月前からスタートするこのシナリオでは、真珠湾ではなく、別の拠点を攻撃することも可能。戦略的な自由度の高いシナリオなのだ。



©光栄 イラスト／上田信

DMN

ダブルムーン No.21 ネットワーク



今回はこのゲームの敵役・五凶星13人衆のうちの2人の行動に注目してみよう。

FC版 ダブルムーン伝説における 五凶星13人衆列伝

【ダークサラマンダー】

【冒険の始まり】

このゲームで主人公が冒険を始めるのがアレス村。彼は、この村の司祭にロウィーナに会いに行くように言われ、ニーグル村へと向かう。しかし、ニーグル村に着いてみると、村は騒動の最中。雪の女王が村を氷づけにしようとしているというのだ。主人公は、それを解決しようと雪の女王の神殿に向かったロウィーナの後を追うが…。

生贄の儀式

➡人質にしていた雪の女王の娘たちを生贄に捧げようとしているダークサラマンダー。

このロウィーナが「許しません!」

⬅「みえ」をきるロウィーナ。でも、ロウィーナとジーナスが顔見知りだったとは意外。

【真犯人】

実は、雪の女王の娘たちを誘拐し、彼女を脅迫して村を氷づけにしようとしていたのはサモイレンコ配下のダークサラマンダーだった。主人公は彼を追って、生贄の儀式の行われる洞窟に向かう。

対決!

➡これがダークサラマンダーとの戦闘シーン。けっこう強敵だ。

最期は…

⬅ダークサラマンダーの死にざまは、戦隊モノの怪人の最期のようであった…。

【ダークマスター】

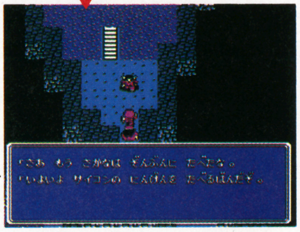
【カメ退治】

ダークサラマンダーを倒した主人公たちは、サモイレンコを追ってサイコンの町へと向かう。

そこで、巨大なカメが暴れまわっているということを聞いた主人公たちは、リオナ王女と知り合い、彼女の紹介で国王から船を借り、カメが生息するという島へ向かう。

発端

⬅宿屋にいる見知らぬ人物（実はリオナ王女）との出会いが、カメ退治の発端となる。



➡黙々とキングタートルを飼育する健気なダークマスター。あ、草○先生と同じ趣味だ…。

【真犯人】

実は、暴れまわっていた巨大カメは伝説の魔獣キングタートルであり、五凶星13人衆の1人・ダークマスターが魚をエサにしてそれを操っていたのだ。そして、主人公たちは、ダークマスターとキングタートルと戦闘状態に入る…。

やっぱり「許しません」

⬅やっぱり「みえ」をきるロウィーナ。でも、芸が細かいことにセリフは違っている。

対決!

⬆これが、ダークマスターとキングタートル。どちらも鬼のように強い。

⬅ダークマスターの死にざまも、やはり戦隊モノの怪人の最期のようであった…。

 ©NCS イラスト／かんなたかし

FAMICOM FAMILY

二つの月に導かれし者たちよ、
冒険の扉は、いま開かれた。

ダブルムーン伝説

イラスト&オリジナルキャラクターデザイン：草彅琢仁　角川書店「㊫スーパーファミコン」連載中
©1992㈱ORG/角川書店　ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ダブルムーン。
二つの月をもつこの世界を、
人はいつしかそう呼んだ。
ラディス海峡を挟む二つの大陸、
そしてそこで暮らす人々。
剣と魔法にあやつられるその運命。
はじまりは、アレスという名の小さな村。
神父に育てられた15歳の少年の、壮大なる冒険が
今はじまろうとしている。

'92夏発売

MASAYA メサイヤ　NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル TEL.03-3486-6314・5(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-3486-6588(受付時間)9時～18時

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

PRINCE of PERSIA™
プリンスオブペルシャ

一大冒険活劇(アクションアドベンチャー)

時計の砂は、
まるで運命をあざ笑うかのように流れ落ちている。
宰相ジャファーの部下達と
数々の罠に守られた城に捕らわれた姫君よ。
熱き砂漠の国に冷徹なる支配がはびこるとき、
愛故の勇気に立ち上がる若者がいた!!

好評発売中！
定価8,800(税別)
ゲームボーイ版 7月24日発売
定価3,980円(税込)

©Copyright 1989, 1992, Brøderbund Software, Inc., Jordan Mechner. All rights reserved.
©1992 NCS Corp. スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

スニーカー文庫

野性時代 9月号 **オーラバトラー戦記⑪**
ハイパー・ホリゾン 富野由悠季
総合文芸誌7月24日発売定価900円(税込)
聖なる勇者の超世界歴程―堂々のシリーズ完結編!

8月1日発売

Adventure Fantasy
冒険ファンタジー小説

●スニーカー文庫は毎月1日発売です。
＊定価には消費税が含まれています。

偽書信長伝
秋葉原(アキバッパラ)の野望(上)
榊　涼介

「コンプティーク」誌上に生を受けたキャラたちが織りなす、天下無敵、傍若無人、国士無双の歴史SLG小説。

〈イラスト〉盛本康成
定価600円

平安聖戦絵巻
沙羅と竜王(上)天女降臨篇(下)魔界出現篇
小沢章友

魔物の跳梁する平安の世に咲いた、舞い女・沙羅と面打ち師・竜王の熱い恋を描く、純愛・冒険ファンタジー。

〈イラスト〉米田仁士
定価 上520円 下500円

巡検使カルナー 水神の娘　竹河聖　新連載

神拳　李酔竜　高千穂遙
大帝の剣　飛騨大乱編　夢枕獏
連載中

ロードス島戦記 シリーズ

Record of Lodoss War

待望のCD化!!

カドカワ・サウンドコレクション
ロードス島戦記
スペシャルCDパッケージ

原作／水野　良
カドカワカセットブック①巻〜④巻をCD化!!＋新刊⑤巻「開かれた森」
＋特典CDカセットブック「ロードス島戦記」シリーズBGM集
8月末刊行予定　価格10,000円(税込)

カドカワカセットブック新刊
●黄金拍車(発売中)　原作／王領寺 静
●アルスラーン戦記(8月1日発売予定)　原作／田中 芳樹
第2部 1 ―仮面兵団―
価格各1,900円(税込)

ロードス島戦記 5巻「開かれた森」は、カセットブックとして92年秋以降、単独で発売されます。

第三の㊋いよいよ発刊!
スーファミがあって、PCがあって…なんでメガドラがないんだ!! そんなキミに☞
表紙イラスト／結城信輝
㊋PCエンジン増刊
マルカツ
勝メガドライブ
(2大強力付録) メガドラソフトランキングベスト50
ダーク・ウィザード独占攻略本
NEW SOFT ランドストーカー／ヴィクセン357／
サンダーストームFX／電忍アレスタ／3×3EYES
HOW TO WIN サンダーフォースⅣ／修羅の門／
スプラッターハウス PART2
ここには書けない
そのほか スクープざくざく
vol.1
8月5日発売
620yen
角川書店

MEGA Plus

メガプラス

Z佐藤の秘技をまるごと伝授！ これでキミもシューティングマスターだ！

1992・7・24
Vol. 37

100%特集 第4弾!!

THUNDER FORCE IV サンダーフォースⅣ

©Technosoft

ついに発売されたシリーズ第4弾!! 今回はステージ7までを完全攻略だ。

テクノソフト 発売中 ¥8,800 STG 8メガロム

100%特集は、なにもＲＰＧだけじゃないぞ。ＳＴＧだってど〜んと紹介しちゃうのだ。そんなわけで、今回は『サンダーフォースⅣ』を一挙に大特集!! ステージや兵器の紹介はもちろん、対ボス戦だってちゃ〜んと攻略しているぞ。まずは、兵器の紹介からいってみよう。

▶▶ 7種類の兵器を駆使して、全10ステージを突破するのだ！

最初から使える兵器はツインショットとバックショットのみ。それ以外の兵器は、アイテムを取らないと使えないのだ。画面に出現したアイテムは、全部もらっておこう。

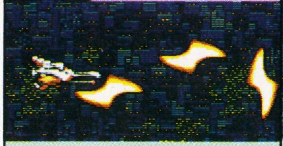
ツインショット

⬆標準装備の兵器。前方にだけノーマル弾が発射できるぞ。

バックショット

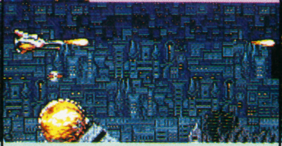
⬆標準装備の兵器。前後にノーマル弾を発射！ 撃墜されてもなくならないのだ。

B ブレード



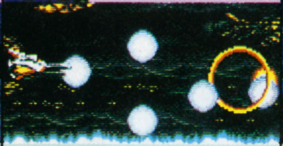
ツインショットのパワーアップ版。強力な刃状のエネルギー弾を発射できるのだ。

S スネーク



前方にノーマル弾と、上下に対地機雷を発射！ 着弾後、地をはうように進んでいくぞ。

H ハンター

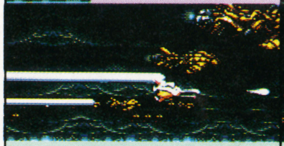


敵を追尾するエネルギー誘導弾を発射できるのだ。威力は弱いけど、かなり使えるぞ。

C クロー

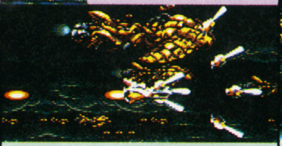
自機の周囲を回り敵の弾を防いでくれるぞ。また各兵器の攻撃力をアップさせる役割を持つ。

R レールガン



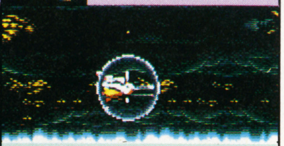
バックショットのパワーアップ版。前方にノーマル弾と、後方に強力なレーザーを発射する。

F フリーウェイ



移動方向にノーマル弾。その逆方向に5WAYのミサイルを発射するのだ。

S シールド



敵の弾や体当たりなどをバリアが防いでくれるぞ。3回ダメージを受けると消えてしまう。

優勝者が語る攻略法！

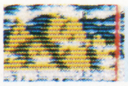
ボスキャラの攻略は、Z佐藤におまかせ。ボスの攻撃パターンや逃げのテクニックを細かく紹介。このイラストが目印だ。

Z佐藤からひとこと

いくら強い兵器を手に入れても使わなくちゃダメだぞ。持っている兵器をいろいろチェンジしてみると、思わぬ使い道が見つかることもあるのだ。特にスネークは、扱いにくい兵器だけど、ステージ7では絶対必要になるぞ。

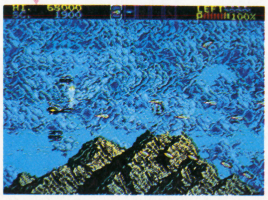
まずはステージ1～4を完全攻略

ストライト　～ステージ1～

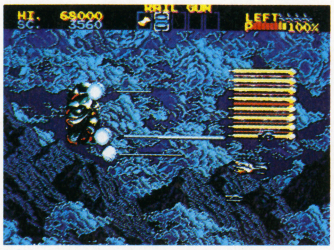


背景の多重スクロールや、新登場の上下スクロールなどがバッチリ表現されているステージだ。空や海上さらには海中で敵が待ちかまえているぞ。少ないアイテムを確実に入手して、ボスに挑もう。

アイテムは確実に入手！



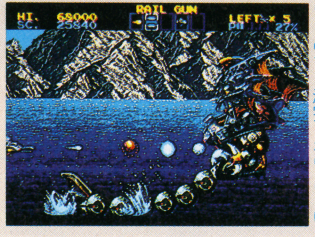
⬅取り逃がすと、後半の戦いがツライのだ。



⬆中ボスはレールガンで戦おう。

対ボス戦ワンポイントアドバイス

ガーゴイルダイバーの弱点は腹部の白い玉。ここはブレードじゃ当たりにくいぞ。いくら攻撃力が高くても当たらなきゃ話にならないよね。だから通常弾が発射できる兵器で攻撃してみよう。ほ～らね。ブレードで攻撃するよりも、早く倒せるようになったでしょ！



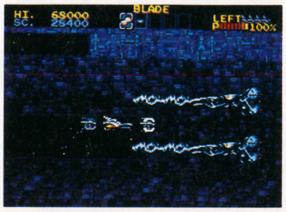
⬅つねにしっぽを振り回しているので、激突しないように。

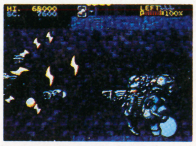
ルイン　～ステージ2～

敵の攻撃を受けて廃虚になってしまったスペースコロニー。ステージの後半でハンターが入手できるぞ。使えるので絶対になくすな！

ソードフィッシュに注意！

⬆前方からスーッと現れ…。



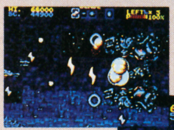


⬅敵の弾は、クローで防げ！

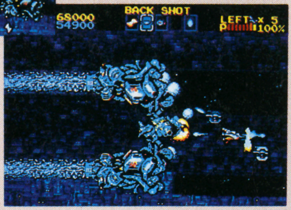
➡ちょっとでも動いたらアウト。

対ボス戦ワンポイントアドバイス

ヘルアームが出現したら、ブレードを装備。エネルギー弾を乱射してくるのですばやく上下のツメを破壊しちゃおう。壊したら、今度はぶっといレーザーが飛んでくるぞ。レーザーを撃ってくるタイミングを見切って中心部に攻撃を仕掛けよう。楽に倒せるはずだ。

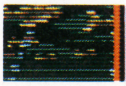


⬅上下のツメを同時に破壊できるようにダメージを！

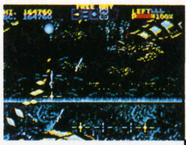


➡後方からバックショットで攻撃するのもひとつのテだ。

エア・ライド　～ステージ3～



敵の爆撃機が、まさに爆撃中のステージ3。ミサイル、爆弾などドシドシ降ってくる激しいステージなのだ。ハンターを装備して難関を突破しよう。後半は高速スクロールなので、スピードを上げるのと、ブレードを装備するのを忘れずに。

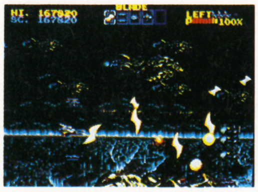


背景を見切れ！

⬅画面の上下にある敵艦には当たり判定がないぞ。ぶつかってもミスにならないので安心だ。

➡ハンターがすっごく使えるステージだ。絶対になくすな。

後半は超高速スクロール



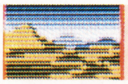
⬆画面の左側にいると、爆撃機にはさまれてヤラれちゃうぞ。中央くらいの位置にいて、上下に爆撃機をかわそう。

対ボス戦ワンポイントアドバイス

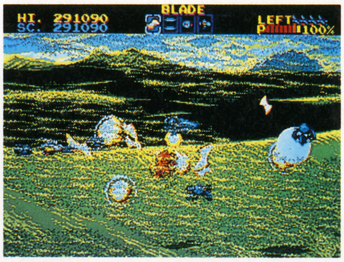
ミサイル砲台は、最初いくら攻撃してもムダ。まずはリングレーザーの発射台から攻撃しよう。次にミサイル砲台を攻撃だ。上部を破壊されると弱点の艦橋が現れるので、集中攻撃しよう。気長に戦うのがコツだぞ。

⬆ボスの動きは遅いぞ。

デイザー　～ステージ4～

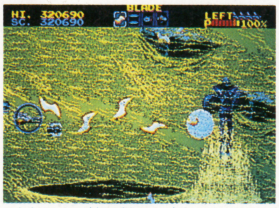


砂漠での戦いは、超激戦が予想されるステージだ。なにせ敵は、上下そして前後から平気で襲いかかってくるし、それにカタイ敵が多いのだ。画面に現れた敵をこまめに倒しながら難関を突破しよう。ボスまで一気に突き進め！



⬆上下に移動するときは、急に動いちゃダメ。じわじわとね。

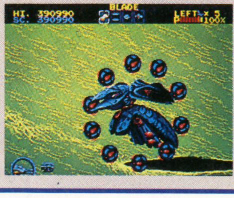
⬅持っている兵器を再び取れば一万点獲得！



⬆中ボスは砂の中から現れるのだ。

対ボス戦ワンポイントアドバイス

ペリカンのような頭が弱点だけど、まずは胴体に集中攻撃！　このとき周囲のオプションボールが爆風で飛び散るので注意。頭から発射されるレーザーにも気を付けよう。やたら動きまわらずよく狙って攻撃だ。



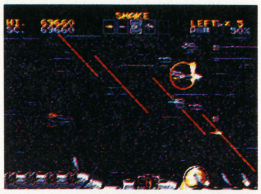
⬅近寄ってきたら、画面の左下に避難。攻撃のチャンスを待とう。

Z佐藤からひとこと

最初の4ステージは、自由に選ぶことができるぞ。ちなみにボクの選んだルートは、4→1→2→3だ。ステージ2→3というのは、絶対ペア。なぜならステージ2で手に入るハンターが、ステージ3で必要になるからだ。

中間ステージで待つものとは… ～ステージ5～

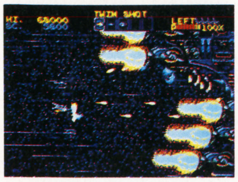
やっとの思いでステージ５に到着。いよいよヴィオスとの対決！ と思っていたら、なんと謎の大型戦闘機が現れヴィオスを倒してしまうのだ。新たな敵、ファウスト軍の存在を知った連邦は、ＲＹＮＥＸに新兵器を装着。再び戦場へと送り出すのだった。



⬅細かく動いてレーザーをかわそう。

つ、つよすぎる

➡乱射してくるレーザーに当たっても、ミスにはならないぞ。



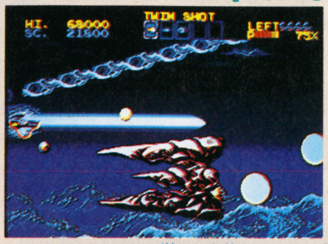
⬅戦艦のエンジンは４基とも破壊しておこう。

新兵器を装着！ 新たなる戦いへ…

連邦軍のＳＴＹＸ改の攻撃をまったく受けつけなかったファウスト軍の戦闘機。この強大なパワーに対抗するため、連邦軍はＲＹＮＥＸを改造する。が、はたして勝算はあるのだろうか…。銀河系の運命は、ＲＹＮＥＸにかかっているのだ！

ニュークロー

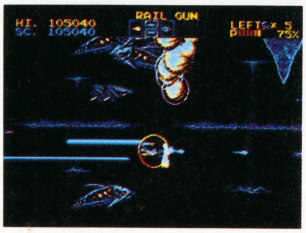
サンダーソードだ！



⬆ショットボタンを離した状態でタメることができるぞ。長く離していればいるほど攻撃範囲が広くなるのだ。

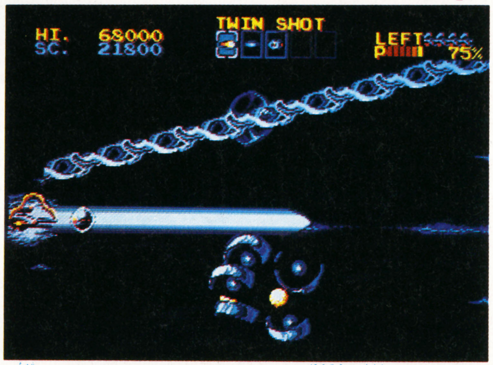
戦いはヴォルバドスからが本番だ! ～ステージ6～

第２部の始まりは氷の惑星ヴォルバドスからだ。氷のかけらがバラバラと飛んでくるので、壊して進もう。また、上下の移動には細心の注意を!! でないと思わぬ障害物にぶつかっちゃうぞ。最初から持っているサンダーソードは対ボス戦で役立つから、つまらないミスでなくさないように。



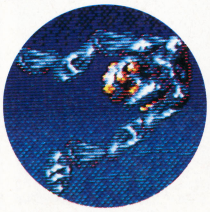
⬅ユラユラと動く敵のペースに巻き込まれるな。

サンダーソードをぶちこめ！



⬆中ボスのボルトパスは、レーザーを８方向に乱射してくるぞ。いくら攻撃してもリングがあれば体を再生してしまうやっかいなヤツだ。リングごと本体を攻撃するにはサンダーソードだ！

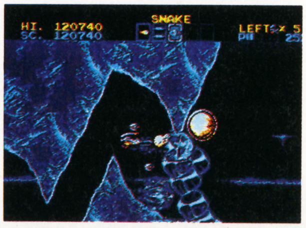
コイツに注意



⬆触手で水をかき回して水流を作るのだ。

⬆まわりに壁などの障害物や敵がいるときは要注意！ 自機が水流に流されて、たたきつけられてしまうからだ。

スピードを落とそう！



➡スネークで壁を壊し、すばやく抜けてしまおう。

ゲームオーバーからの復活

クセのある敵が多いステージなのでゲームオーバーになりやすい。復活の時は、上下そして後方の敵に注意してバックショットで戦おう。１機でも多く残機を残してボスまでガンバルのだ。

取った兵器をフル活用するのだ

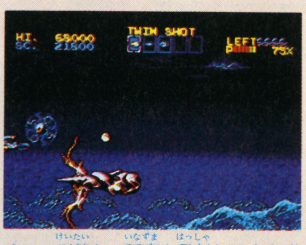
⬅フリーウェイの操作に慣れれば、このステージは楽勝だ。

対ボス戦ワンポイントアドバイス

とにかく体当たりに注意だ。それに攻撃パターンも３段階に変化するので、思いがけない攻撃を仕掛けてくるぞ。上下の砲台を破壊したら、中央に集中攻撃だ。サンダーソードを当てれば早く決着がつくぞ。ボスまで持っていければだけど。

⬅正面にいるのはとっても危険。突然体当たりしてくるからだ。

➡この形態になったら、もう勝ったも同然。あとは、じゃんじゃん撃ちまくれば…ハイ終わり。



⬆この形態だと稲妻を発射してくるぞ。上下を通るときには気をつけよう。

この顔は何!?

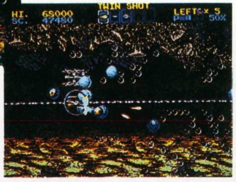
➡爆風の中から敵の本体が現れるぞ。一体何者なのか…？

Z佐藤からひとこと

サンダーソードの破壊力は最強！ なんだけど〝タメ〟に時間がかかる。それに撃ったあと反動（左側にスライドする）がかなりあるのだ。サンダーソードを使用するときは、コントロールパッドの〝右〟を押しながら発射しよう。

灼熱の溶岩惑星デスビオでの攻防 ～ステージ7～

デスビオは、火山活動が活発で有毒ガスや溶岩が吹き出している惑星だ。地形が入り組んでいるので、自機のスピードを抑えて慎重に操作しよう。地上や天井にある砲台がレーザーや弾を撃ってくるぞ。スネークを使って、弾をバラまく前に倒してしまおう。スネークは、このステージでは重要な兵器なのだ。

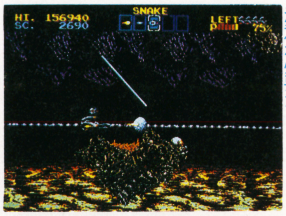


⬅ツブツブは壊せるので、あせらずゆっくり壊しながら先に進もう。

➡自機のまわりをまわる、じゃまなヤツ。当たってもミスにはならないけど、弾が前に飛ばなくなっちゃう。

スネークを有効に使おう

地上をはうように進むので、隠れた砲台を壊すのに便利。それに破壊力もあるので、カタイ敵を倒すときにも使えるぞ。やられるとなくなっちゃうので、できるかぎり長くもたせたいところだ。

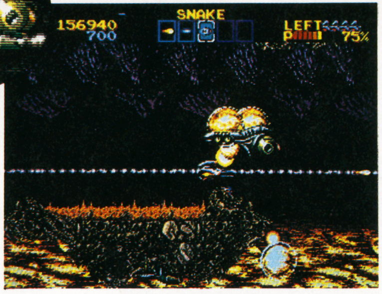


⬅砲台は弾をバラまくので注意が必要だ。

⬆敵にかこまれても安心だぞ。

⬆まずは最上部へ移動して、スネークとフリーウェイを入手しよう。上下に移動するときは、くれぐれも慎重に！

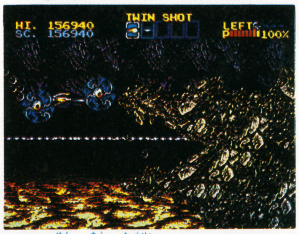
油断は禁物！



➡破壊したと思ったら、なんとまだ残骸に当たり判定が残っていたのだ。

⬅中ボスは、トリッキーな動きをするモノトレーラーだ。頭が弱点なので、バリバリ撃ちまくれ。

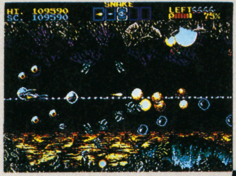
あらかじめ上へ



⬆ボス戦の前に強制スクロールがある。下にいると壁につぶされちゃうぞ。

対ボス戦ワンポイントアドバイス

ボスの弱点は、ズバリ頭部！小さくて当てるのムズイけど、スネークがあれば安心だ。細かくねらいをつけなくてもいいので楽だぞ。手堅く顔にダメージを与えて、形態を変えてしまおう。しっぽで立ち上がったら、追尾ミサイルや火の玉で攻撃してくるぞ。頭部への攻撃は、近づいちゃダメ。できるだけ離れて攻撃するのだ。



⬅地道に頭を攻撃。地面や天井にくっついた砲台は、スネークじゃないと壊せないぞ。

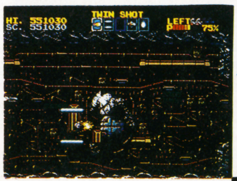
今がチャンス

➡攻撃パターンを見切って、サンダーソードで攻撃だ！スキは絶対あるので、ボスの動きをよく見よう。

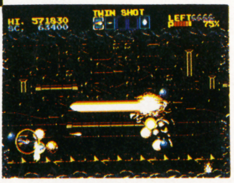
まさに地獄！ だけどあきらめるな!! ～ステージ8・9・10～

ステージ8 惑星ウォール

洞くつのようなステージ8では、中ボスとの戦いがメイン。なにせ合計4体も登場するのだ。各部屋の中ボスを倒さないと先には進めないぞ。

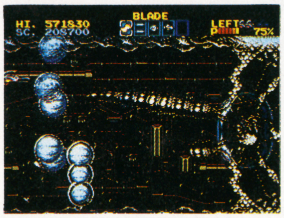


⬅いくつもの攻撃パターンを持つメタボール。画面狭しと跳ね回るぞ。



➡デスト・ガナーは、人型のロボット。すばやい動きで攻撃を仕掛けてくるのだ。

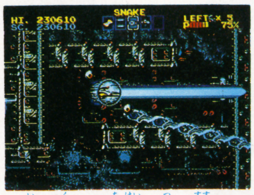
コイツが本当のボスだ!!



⬅最後に待ち受けるのは大ボスのシドだ。

ステージ9 要塞惑星バイオベース

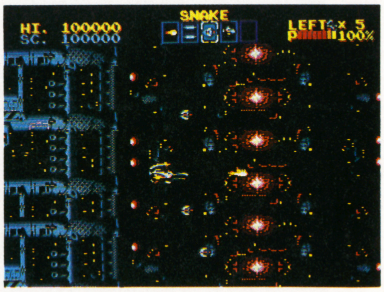
いよいよ戦いも終盤。機械と生命体の融合した人工要塞に突入だ。今までに身につけたキミのテクニックがためされるステージだぞ。



⬆入り組んだ地形を突き進め！

ステージ10 要塞中枢

いよいよ最終決戦だ。ここまで来たら後には退けない！ 絶対に勝つっきゃないぞ。でも心細いのが残りコンティニューの回数。ボスの攻撃パターンや逃げ方を考えなくちゃいけないので、最低2回は残しておきたい。感動のエンディングは目の前だ。



⬅はたしてどんな仕掛けがRYNEXを待つのか!?

Z佐藤からひとこと

コンティニュー回数は全部で6回。ちょっと少なく感じるけど、ボスの攻略さえ覚えちゃえば多いくらいじゃないかな。序盤の4ステージでは絶対コンティニューしないぞ！ ぐらいの意気込みで、戦っていこう。

BAKURETSU LAND 爆裂ランドぼん BON!

ド級夏の風物詩特集

アイスという名のもとに

(出演　鈴木保奈美、江口洋介)

暑い！　暑いといえばアイスだっ…って、このリードほとんど去年と変わってね〜な。というワケで今年もやってきた、ぼん恒例のアイス特集！ちなみにタイトル案に「もう誰もアイスない」ってのも出ました(笑)。

マイキー(以下マ)　というワケで、今回は去年もやったアイスクリームの特集だ。夏場になるとアイス…はせがーの編集者としての才能の限界がよくわかる企画であるのう。がっはっは。

はせがー(以下は)　てめ〜、その高飛車な態度あらためね〜と、もう経費でステーキ食わしてやんね〜かんな。さてと、今回はコンビニに置いてあるアイスを、5種類に分類して紹介していくワケだが、まずは「ちからワザ系」だ。

マ　俺がオススメすんのはスイカバー！　実際のスイカを忠実にシミュレートした本物志向のアイス。チョコの種も入ってるうえに、ジャイアント馬場でも2本は食えないバカデカサイズだ(笑)。

は　デカさで言うならスーパーいちごだって負けてね〜ぜ。いちご3個分の果汁と果肉…それだけの理由でこのデカさ！　巨大生物の島か、お前は(笑)！

カリヤ(以下狩)　あのう、コレけっこういけますよ。北海道あずき氷っていうヤツ。北海道産の高級あずきが山盛り…もうカリヤ、たまんないっすよ。

マ　どれどれ…げっ！　あずきが上にビッシリ。いくら何でもこりゃ多すぎる！

は　あずきモノで言うとAKAGIのあずき氷も、相当強引なちからワザだな。もともとかき氷をコンパクトにしたアイスを、もとの形に戻してどうしようってんだ(笑)！　しかも250円…ほげほげ。

ちからワザ系

スイカバー
(￥100／ロッテ)

ドデカ三角切りスイカ型のアイス。チョコの種入り。本体よりも皮の部分の味がグー！「スイカの皮アイス」も発売して欲しいぞ。

スーパーいちご
(￥100／AKAGI)

果汁果肉入り。今回のアイスの中で最大級のボリューム。夏場の暑い時期にはいいが、やや飽きる。

北海道あずき氷
(￥150／明治)

上にリング状に北海道産のあずきが埋め込まれ、その下にバニラアイス。最下部には氷…という3段階アイス。それにしても、あずきの量が…(笑)。

あずき氷
(￥250／AKAGI)

かき氷をまんまアイスにしただけあって、中身も本格派。あずきの上に氷、その上にミルクアイス＆こしアン…そこまでしなくても。

裏ぼん！　「イトーヨーカドーの真相・完結編」　というワケで1ヵ月かかって、ついにネーミングの謎が解けたのでここにお知らせする。広報課のオジサン、わざわざ長い時間、説明してくれてありがとう。まず、話は先々代の創業者にさかのぼるぞ。その人の名は吉川さん…残念なが

は　今度はちょっと贅沢な気分に浸りたい人向けの「ゴージャス系」。出たっ！　バ～ン！　メロンの王様がアイスになった、その名も夕張メロン！
狩　大げさですね。だけど150円で夕張メロンのテイストを味わえる、というのは評価したいっす。本物は高いですからね。
マ　ふん。俺なんか晩ご飯のおかず、いつもメロンだから飽き飽きしてるもんね…はぐはぐ。うまい！
は　そう言いつつ食ってんじゃね～(笑)！　お次はスニッカーズ・アイスバーだ。
マ　おい、これのどこがゴージャスなんだよ？
は　バ～カ。普通のスニッカーズが120円なのに対して、こっちはなんとビックリ220円！　購買者がコンビニのレジで、会計の時に思わず「え!?」と叫んでしまう、このインパクト。体積に対する価格の比率がもっとも高かったアイスだ(笑)。1立方センチ当たり約3.47円…。
マ　銀座の土地の値段みて～な表現だな(笑)。
狩　ゴージャスなネーミングのアイスもありますよ。上流階級だけが食べられる、ハイブローモナカ！
は　上流階級が100円のアイス食うかよ(笑)！　んで、中身はどうなんだ？
狩　皮がちょっとチープで、中身もそれなりのバニラクリーム…ま、あんまり贅沢いっちゃいけません。たかがアイスなんですから(笑)。
は　俺は貴様のそういう姿勢が気にいらん。お前ＰＫＯ法案についてどう思ってるんだっ!?
マ　それ、関係あんのか？
は　言ってみたかっただけだ(笑)。そこいくと俺の選んだアイスは名実ともに、ゴージャスだぞ。チョコとナッツの歯ざわりが、心地よい生活を演出するアイス…ヤンエグだけが食べることを許されたチョコエグゼだ！
マ　ギャハハ。それいいな。出社早々、秘書の女の子に「チョコエグゼを持ってきてくれたまえ…」とかいうのか(笑)。どんなヤンエグだよ!?　でも、次なんかもっとストレートなネーミングのアイス。カプリ、とリッチな気分で食べられる…カプリッチ！
は　だ～っ、そのまんまやんけ～っ(笑)！
狩　そんなに怒らなくても…たかがアイスですよ。
マ　しかし、ゴージャス系もさることながら、見逃せないのは、はせが一の大好きな「おチープ系」。このあんずボーなんて、貧乏なはせが一にはピッタリの激安20円だ！　一日一本食べ続けても年間7300円…こりゃ『ストⅡ』より安い。
は　どういう比較だよ！　てめ～、そうやって俺のことバカにするワリには、こっちのラムネドリンクいつも食ってるじゃね～か。当たり付き？　これ、食いすぎると当たるってことか？　あぶねえな。
狩　その発言自体があぶないっすよ(笑)。

ゴージャス系

夕張メロン
（￥150／フタバ）

その名のとおり、夕張メロンの果肉果汁を使ったシャーベットタイプ。舌の上でとろけるようなテイストに気分は貴婦人(笑)。

スニッカーズアイスバー
（￥220／マスターフーズ）

おなじみスニッカーズのアイス版。ナッツぎっしりで確かな満足…は継承されてるものの、なんでこんなに高いんだかな～。

カプリッチ
（￥100／明治）

チョコをかなり多めに使ったモナカ型アイス。満足度はかなり高いが、けっこう甘いので、ちょっとしつこいかも。リッチな100円です(笑)。

ハイブローモナカ
（￥100／名糖）

基本的には普通のモナカアイス。「どこがハイブローなんだ？」と思って中をあけると、なんとビックリ!!　やっぱり普通のアイスでした(笑)。

チョコエグゼ
（￥250／エスキモー）

チョコココーティングした小型のバニラアイスが6個入り。といっても一口サイズでないがゆえに半分、噛むことを要求されるが意外なナッツの歯ざわりが新鮮でグー！

おチープ系

ラムネドリンクレモネード（￥20／ほてい）

いわゆる「チュウチュウタイプ」のレモン味スティックアイス。吸ってるとほっぺたが痛くなるが、それが快感。お、俺も吸ってくれ～(笑)！

あんずボー
（￥20／港常）

昔なつかしいあんずアイス。なぜか袋の裏に「ミナツネのアプリコット」とカッコつけて書いてある。少しでもオシャレにしようという努力のあらわれか…悲しい(笑)。

裏ぼん！

ら伊藤さんではない。んで、その人が洋品店をやっていたんだが、いまいち流行らなくてだな。で、当時銀座にスゲエ人気のあった洋品店「日華堂」というのかあったそうで、吉川さんは、それにあやかって、名前を付け直そうと思ったワケよ。色々考えた末、吉川さんがヒツ

は　くそ～、おチープ系が俺なら、マイキーの専門分野「皮かむり系」も取り上げなければなるまいのう、ふっふっふ。
マ　ウッ、なぜか心にグサッとくるその言葉…でもよい子のみんなは、ヘンなこと想像しちゃダメだよん(笑)。まずは生クリームをふんだんに使った生シューアイス！　この手のシューアイスって、昔はデパートとかにしか売ってなくて、お父さんのボーナスが出た日に、お土産で買ってきてくれるという…。
は　おい。お前んち本当に金持ちだったのか(笑)？
マ　ほっといてくれ！　とにかくそのアイスが身近になったワケだ。中身のほうもなかなか高級素材を使ってて、今回の中ではイチオシだな。
は　俺は牛乳モナカのほうが好きだぞ。最近のモナカタイプのアイスって、やたらいろんなモンが入ってるだろ？　やれチョコだ、コーヒーチップだ、イワシの蒲焼きだって…。
マ　最後のはないない(笑)！
は　それに比べてこいつは生乳を使ったアイスのみ！シンプル・イズ・ベストとはこのことだ。それに、生乳という表現も、巨乳みたいでいい。かとうれいこ結婚してくれ～。
狩　無理ですよ(笑)。ところで、このたい焼アイスもなかなかグーな味を出してると思うんすけど。手早く食べないと、皮がベチャベチャになるスリルが、たまんないっすよ！
は　そんなとこでスリル味わってどうする。問題は中身だっての！
狩　日本のあんこと西洋のバニラアイス、そしてチョコの新しい出会い…とでも言っときましょうか。
は　おおっ！　言うなれば和洋折衷！　デミー・ムーア結婚してくれ～っ！
マ　繰り返しのギャグだな(笑)。お次のシューアイス・ストロベリーはどうだ？
は　いちご味のホイップクリームか…むむっ！　これは一口食べたとたんに、口の中にまったりとしたいちごの香りが…これで80円とは、毎日食べても年間3万円弱！　って、あんまり安さを強調できる計算ではなかったな(笑)。
狩　それ以前に飽きちゃいますよ。
マ　というワケで今回の『アイスという名のもとに』いかがだったでしょうか。そろそろお別れの時間になってしまいました。
は　おいおいおい。そのテレビ東京の2時間特番のシメみたいなセリフはよせ(笑)！　まだあとひとつ残ってるだろうが！
狩　え～、最後は「谷系」のアイス、夢氷です。
は　何だそれは？
狩　ですから、谷啓の「むひょ～！」という…。
は　お前、一回ブッ殺していいか(笑)？

皮かむり系

牛乳モナカ
（￥100／明治）

練乳っぽい、こってりとした甘さのモナカ。皮の部分が普通のモナカに比べると、かなり細かく区切られているので、チビチビと味わって食べられる。チビといってもはせが一のことではないよ(笑)。

生シューアイス
（￥150／明治）

生クリームとカスタードクリームの2つの味が楽しめる、高級感のあるアイス。皮の部分の湿りがほどよい。

シューアイス ストロベリー
（￥80／協同乳業）

アイスにホイップクリームを加え、いちご果汁を使っている。値段のワリにはかなり贅沢！

たい焼アイス
（￥100／イムラヤ）

アンマンの井村屋のアイス。かなり甘いが、それほどしつこく感じられない。パッケージのタイヤキ君があんまりかわいくないが、そんなことはどうでもいいんだろうな、たぶん(笑)。

谷　系

夢氷
（￥150／夢氷工房）

谷啓のギャグ「むひょ～！」に名前の響きが似ているというだけで採用されたアイス。「羊蹄山麓の名水ふきだし」とかいうウリがあるみたいだが、そんなものも吹き飛んでしまうような、この響き…むひょ～(笑)！

むひょ！

ジ年だったために「羊華堂」と付けたのがそもそもの始まり。その後2代目になって、「のれん分け」された羊華堂が全国に沢山できた。そこで、現在の社長「伊藤さん」（やっとここで出てきた）が、それと区別するために頭に自分の名前を付けて「伊藤羊華堂」とし、それが

SCENE 3 超オゲレツ下ネタムービー!!

『フレッシュ・ゴードン2』

う〜、腹へった〜。カツ丼が食いてぇ。でも、この原稿が終わんなきゃ食いにいけん！ 7時に上原のカツ丼屋は閉まってしまうから、あと残り30分、果たして書けるのか…疑問を残しつつ、今回は下ネタ大バカビデオの紹介だ！ 急ぐぞ！

え〜と、まず今回から右上に新コーナー「今週のBGM」ってのができたんでよろしくな。さてと、忙しいので前フリのギャグはなしで、いきなり本題に入る。あ、でも、一応いれとくかな。おなら、ぷう〜。(⬅あせってるのであまり面白くない)

そんでよ。『フラッシュゴードン』といえばバットマンやスーパーマンに並ぶアメコミのヒーローなんだけど、今回紹介するのは、それと1文字違いの『フレッシュゴードン』…要するにパロディもんなワケよ。アレックス・レイモンド原作の本物のほうは、悪の帝王と戦う正義の味方。当然、やたら強くてかっこいいんだがこっちは、強いのはセックスだけ(笑)。しかもバカだから、敵の間抜けなワナにすぐ引っかかっちゃう。と、ここまで読んできた読者は「おっ、これはひょっとしてアダルトな世界か!?」と、変な期待に股間をふくらまし、前置詞、助動詞、ウッシッシ〜！ なんて思ったりしてると思うが、残念でした。これ、もう、スケベを超越した超C級下ネタ映画！ ただ下品なだけ。でも、それが、あまりにくだらなすぎて笑っちまうんである。一応ストーリーを書いとくぞ。

➡ぺろぺろ星人にアソコをなめられそうになるフレッシュの彼女。

世界は全宇宙的インポが発生するという恐怖に包まれていた。フレッシュは、天才科学者・マスカキ博士と協力して、この恐るべき野望を打ち砕こうと、乳首ロケットに乗り、宇宙に飛びたつ。乳首平原でのデカマラオカマ星人との壮絶な戦い！ 人糞怪獣の恐怖。そして2人はついにインポビームを発射していた敵の基地にのりこみ…って、ギャハハ。小学生が考えたストーリーか、これは(笑)。

言っとくが、このストーリー俺が勝手に書いたんじゃないかんな。ちゃ〜んと、資料に印刷されてんだからよ。この文章をまとめた松竹富士の宣伝担当もエライ！

とにかく、最近のフニャっちょろいコメディなんかと違って、超カゲキな「こてこて下品ギャグ」が満載！ ちなみに、実はこれパート2で、前作は74年に公開されている。俺なんか、中学生のときに劇場で見ちまったぞ(笑)。んで、当時、制作スタッフに『未知との遭遇』『スターウォーズ』のメンバーが入ってると知ってビックリするやら、なさけないやら…(笑)。

そして18年の歳月を経て、いま帰ってくる「性器のヒーロー」(⬅これは俺が勝手に作ったコピー) ってなワケだ。今回のウリはギャル関係。プレイボーイ誌のカバーガール、モーガン・フォックスがハイレグでぴっくん…でもあんまりエッチは期待しちゃダメよ、笑って笑って、あは〜ん状態。わ〜、もう何書いてんだかわかんなくなっちゃったけど、いよいよレンタル開始！ きみもフレッシュとマスカキ博士と冒険の旅に出ないか!? いやか(笑)？

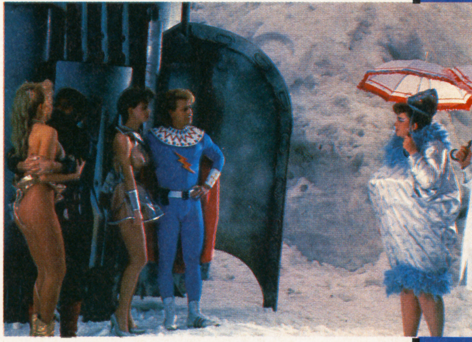
⬅まあ、エッチなシーンも多少はあって、「お〜っ！」と、身を乗り出すんだけど、必ずいいとこでギャグが入る…ある意味じゃ拷問である。

⬆フレッシュゴードン2／松竹富士ビデオ

これを聞きながら読め!!
今週のBGM!!

ハイテック・ノークライム／YMO

第2次テクノブームのイギリスで、ハードコア／ブリープ・テクノ系のDJたちが、YMOの名曲をリミックス！『テクノポリス』から『ライディーン』まで、なつかしい曲が、バキバキのリミックス（ほとんど原曲がわからない曲もある）で、ぼんぼん状態(笑)！ これを聴くとゲームがうまくなる…ウッソ〜ぴょ〜ん！（6月21日発売／¥2800・アルファレコード）



➡中央に立ってるのがフレッシュ。お前は何をエラそうに腰に手を当ててるんだ(笑)。

BON! BON! BON! BON!

現在のイトーヨーカドーとなった…という壮大な物語が隠されていたのだよ。なんつって4ページにもわたって説明したワリには、いまいちインパクトなかったけど。しかし初代創業者がイヌ年でなくてよかったよな。伊藤犬華堂…イトーケンカドー。恐いっての(笑)！

週刊・カリヤ 第5号

➡毎月第2・4金曜発売…って週刊じゃねえだろそれ(笑)

「なすがなってるよネ」(笑)。こんばんは立松和平です。暑さにもマケズ、この大自然で読む"週刊カリヤ"は本当にスバラシイですネとニュースステーションでも話題の大人気コーナー!? コリャマタ独断と偏見の情報の嵐で今週もメッチャメラメラといってみよ〜〜う。

OH! NO!

今週のクレイジームービー!?
『ウェインズ・ワールド』

➡配給/UIP映画。全国東宝洋画系にて秋公開予定。

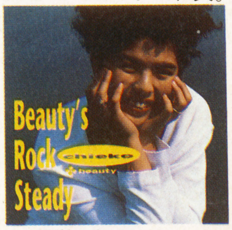
はっぱフミフミ(笑)。いきなりギャグをとばしてみました。ダメですか…。つまらなくてスミマセン。おわびに激モロの映画を紹介しちゃうからゆるしてね。そこで登場がコノ映画『ウェインズ・ワールド』。

90年代のブルース・ブラザースと評されるマイク・マイヤーズとダナ・カービイ扮するウェイン&ガースが大暴れのヘビメタ"ギュワーン"なクレイジームービー。もともとは、米NBS放送のバラエティ番組『サタデー・ナイト・ライブ』(あのジョン・ベルーシ、ダン・エクロイド、エディ・マーフィなど数々の人気コメディアンを世に送り出した海の向うの人気番組)の中の約5分間のお笑いトークショーだったんだケドも、さらにパロディ、アクションを盛り込んでスケールアップしたのが、この映画ってワケ。まあ、日本のTV番組が映画になったのとはワケが違うってことサ。監督はペネロープ・スフィーリス。凍えるギャグを放つ、寒いマンの読者諸君は絶対観るベシ!! ねっ中村さん!!

今週のプナニーCD2選

CHIEKO BEAUTY "BEAUTY'S ROCK STEADY"

コンドン!! "キューティーポッシー" チエコ・ビューティ嬢の待望の1stアルバム『BEAUTY'S ROCK STEADY』が遂に発売! Aデッセ〜。プロデュースはMUTE BEAT小玉和文。ポッカ缶コーヒーのCF曲、KYON²のバックコーラスなど積極的活動をしてきたチエコ嬢のフルアルバム。青空の下で聴くと、とってもグー。今週の店長のイチオシ。リスペクト!



⬆日本を代表するレゲエ・シンガー、必聴!!(¥2,800・Ki/oonソニーレコード)

『ストリート・ファイターII —春麗飛翔伝説』

ヤッタァ!! 何がヤッタのかは知らないが、今や全国1億数千万人のゲームファン(⬅当社推定)の人気を完璧に独り占め状態にしている『ストリートファイターII』がCDになっちゃったのが、この『ストリートファイターII春麗伝説』。ストIIいちの人気者春麗を主人公にオリジーなストーリーがドラマ展開で炸裂するストIIファン泣かせの内容。百裂脚よりキク、KO必至のパワフルCD要チェック!!

⬆付録に春麗が教える"ストII"攻略法も収録。(¥3,000/税込/東芝EMI)

今週のグッズでぽん

アンプ内蔵パワードスピーカーシステム 『WONDER SOUND』

バウバウ(笑)。音には、チトうるさいゲームフリークのア・ナ・タ。このゲーム機対応のアンプ内蔵スピーカーシステム『ワンダーサウンド』は強力だぞ。どこが強力かってアナタ、ゲームの炸裂音などを重視した重低音設計だからゲームサウンドがブリバリバキューンと盛りあがっちゃうってワケ。『ワンダーメガ』にプラスすれば、コワイものナシのパワフル&ワンダフォーなスピーカーなんだなコレがエッヘン!?

⬅小型ながら、迫力のあるサウンドが楽しめるぞ。(¥22,000/税別/日本ビクター)

カリヤのささやき いじゃない(笑)日曜日のテレビ埼玉の競馬中継のあとに高松しげおの細腕繁盛記テレショップという番組をやってるのだケド…。この番組テレホンショッピングのくせに公開放送してんの、会場に来てる主婦が格安値段に拍手しちゃったりして…。テレショップの意味は…。㋕

爆烈トークショー

連載ページを持ってカンロクをいきなり身につけたバイト狩谷、そしてファミコン歴2時間20分の人生に終止符を打ち『ストⅡ』を始めたパー子。さて、どーなる!?

すがのパー子(以下㋜)　ホホホホ！　皆さん、もう私のことを〝ファミコンをやらない女〟とは言わせなくってよ！　私だって『ストリートファイターⅡ』やってるんだから。軍服に弱い私はガイルが好き♥　でも、インド人のヘンな人に勝てないの〜可哀そー♥

はせがーJETしん(以下㋩)　オマエ……成長したなァ、グッスン！　でもキャラクターの名前くらい覚えとけよ。

☒やあ！　いいですねー『週刊カリヤ』。名前がイカス！　しかし私は子供なので、たんなる情報ページだと思ってしまった。スミマセン。それから、前からやってほしいと思っていたのですが、BONのスタッフの誰かが、ハガキを送った読者にTelしてお話する。そんなコーナーを作ってほしいのです！　名づけて『恒例のカリヤ・トーク！』(仮)――ダメですか？　でも、BONの皆さんとお話したい！　と思う読者は多いハズ。　（福岡県・はしか）

バイト狩谷(以下㋩)　うーん、ボクのためにイカしたレゲエをBGMにしてくれるなら、考えなくもないでもないなァ。

㋜　最近めきめき堂々としてきたバイト狩谷に、励ましのジャマイカンなお便りを。

☒はせがーさん！　世界の危機を救うために、BONで環境問題を取り上げてください。今、世界を救えるのは、世界一すっ飛んでいるこのコーナーしかねえんだ!!　ぜひお題にしてくださいっ！　（鳥取県・豆）

㋩　オイラたちが、ここまで期待されてるなんて……。よし、その心意気がオイラ気に入ったよ!!　みんな、環境問題について真剣に考えようぜ。オレ、初めて〝環境〟って字を覚えたよ。感動だ〜！

●茨城県・藤見かづさ
⬅ゲーム知らずのパー子もやってる『ストⅡ』。ゲーム・イラスト、自己紹介など、何でも自由に描いて送ってちょー♥

●神奈川県・風見鶏ダッシュ
⬅はせがーのシュミで美少女イラストを載せ続けたためか、女のコからが圧倒的に多いっス。男のコのゴツいイラストも待ってるぞ!!

☒12号で、春麗のコスプレをしていたイトーさん。言っちゃナンだけどゲジマユですね〜。きっと、あっちの方もワンダフルにゲジっているんでしょうね♥　た、たまんねーっス！　鼻血がっ！

㋜　断っておくけどね、このハガキを「載せよーぜ!!」と大喜びしたのはハセガーだからね、私じゃないからね！

㋩　見て、お星様がキレイ！

㋩　ごまかしてるんですね(笑)。

☒はせがーさんに質問です。はせがーさんは、ムチ²の太モモと細くてキレーな脚、どっちが好きですか？　ちなみに私の脚は細くてキレーです♥　（神奈川県・ゆびぱっちん）

㋩　どっちかっつーと、脚を閉じた時にスキマができないよーなムチムチが好きだ!!　でもどっちでもいいぜ、オレを拒まないならな!!

㋜　ふつう拒むよな、こんな男……。環境問題はどーなったの。

☒そろそろハセガーが、㊋PCに飛ばされるってウワサを聞いたんですが、本当なのでしょうか……。　（千葉県・富士通王）

㋩　ドワッハッハッハッ!!　オレの名刺にサンゼンと輝く〝デスク〟の文字が目に入らねえかこのやろう!!　デスクったってよ、別に四つん這いになって机の役やるワケじゃねェぞ。ドラマで新聞記者が「デスク！　お電話です」かなんか言ってんの、見たことあるだろー。あのデスクよ、デ・ス・ク。そんなエライ人である、オレ様なしじゃ、もう㊋スーパーファミコン編集部は1日たりとも動かないのさ。わかったか野郎ども！　スットコドッコイ！

㋩　大演説でしたね。でも、はせがーさんだけに知らされない事実っていうのも、この広い世の中にあるかもしれませんよ。

㋩　ギクッ!!

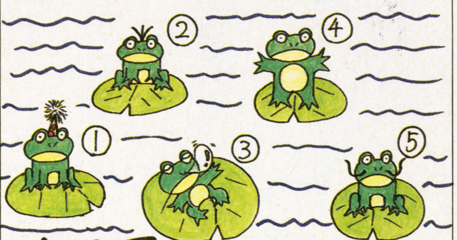
㋩　フッフッフ……はせがーさんより先にボクが先に編集長になることも、あるかもしれませんよ……フフフフフ……。

モーケー君のクイズコーナー　パート1

問題

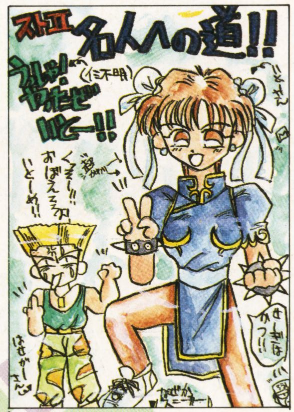
下に5匹のかえるがいます。そのかえるに①〜⑤と左から番号をつけます。①番のかえるはぼうしをかぶり、②番のかえるは毛が三本、③番のかえるは寝ていて、④番のかえるは立ちあがり、⑤番のかえるはひげがはえています。

さて、この中に大人のかえるは、



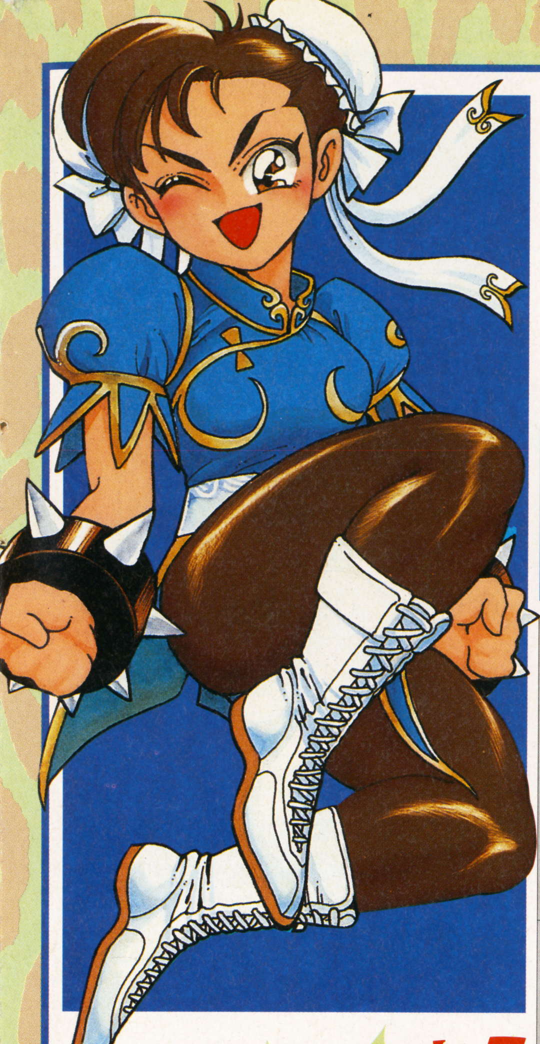
何匹いるでしょう？

⬆神奈川県・モーケー
クイズコーナー…って、お前、勝手にコーナー作るなよ(笑)。で、答えはどーなんだ!?　なんか気になるなー。



⬅岩手県・MEY
12号のコスプレ(笑)で、一躍人気者となったいとー。味をしめて毎日あのカッコで出社してるとゆーウワサだ。困ったモンである。

こないだ吉祥寺を歩いてたら、なんと『クイズ100人に聞きました』の人に声をかけられたよ。100人のうちの1人に選ばれたってワケね。急いでたから答えなかったけど、惜しいことしたな。今まで「本当に100人に聞いてんのか」なんて疑ってて悪かったよ……。(パー子)



MAC マック
Marukatsu Attack Card

待ちに待った夏休み!! せっかくの長期休暇、有意義に使いたいわよね。修行のために山にこもるもよし、強い相手を求めて世界を回るもよし。私はバリ島に行って自家用クルーザー(ベガから奪った)で遊ぼかな。

MACでもらおうゴーカ賞品

❶ 電子手帳 25,000MAC

❷ スーパーファミコン 20,000MAC

❸ コードレステレフォン 20,000MAC

❹ ディスクマン 20,000MAC

❺ デジタルパーカッション 15,000MAC

❻ ポケットパノラマカメラ 15,000MAC

❼ PCエンジン 14,500MAC

❽ メガドライブ 12,500MAC

❾ ゲームギア 12,000MAC

❿ RCカー 12,000MAC

⓫ ウォークマン 11,500MAC

⓬ 液晶テレビ 10,500MAC

⓭ ゲームボーイ 10,000MAC

⓯ SFC用ジョイスティック 10,000MAC

⓮ アーケードパワースティック	7,000MAC	㉑ 図書券(500円分)	670MAC
⓰ ゲームセレクタ	10,000MAC	㉒ 文具券(500円分)	670MAC
⓱ ㊖時計	8,000MAC	㉓ ㊖原稿用紙	300MAC
⓲ ㊖Tシャツ	1,200MAC	㉔ ㊖シャープペン	200MAC
⓳ ㊖オリジナルテレカ	670MAC	㉕ ㊖ボールペン	50MAC
⓴ レコード券(500円分)	670MAC	㉖ ㊖ステッカー	25MAC

MACは㊖の統一カードだから、『㊖PCエンジン』『㊖ファミコン』のものも同様に使えるよ。ただし応募用に切りとりしたカードは使えないからね。いい?
ちなみにプレゼントが写真と違っても気にしちゃダメ。中味は一緒以上!! じゃ、目標の賞品を決めてがんばろうねっ!!

ストII サバイバルバトル

MAC PRESENTS

セニョール　メキシコ

必殺技
百裂針

体中の針を飛ばす。帽子を被っている真上が唯一の死角。

●パワー　100
●スピード　11
●打たれ強さ　300
●体力　200

応募10MAC　配当6000MAC(9名)

体がトゲだらけのため、投げ技を食らっても相手にもダメージを与えられる!!　さらに恐怖の百裂針!!　スピードもパワーもないが、迎撃力は今回ナンバー1!!

第1戦

フィルツ・カハンティ　キューバ

必殺技
ツーアタック

飛び込んできた相手をレシーブ、そしてスパイク!

●パワー　180
●スピード　210
●打たれ強さ　150
●体力　110

応募10MAC　配当5000MAC(10名)

元バレーボーラーで、スピードとジャンプ力は抜群!!　跳んできた相手はボールのようにたたき落し、地上では相手を真上に放り投げてのスパイクサーブっ!!

決勝での勝者はE・本田と対戦!

エドモンド本田　日本

●パワー	320	●スピード	30
●打たれ強さ	190	●体力	110

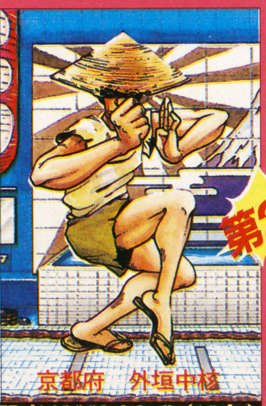
必殺技は百裂張り手。間合いは広いが上がガラ空き…。でも間合い内で出された日にゃ、防御してても体力削りまくり!!

ケム・ペリュク　ベトナム

必殺技
根性牛波

農業で鍛えた根性を牛の形にして飛ばす。ダメージ大。

●パワー　260
●スピード　110
●打たれ強さ　170
●体力　160



応募15MAC　配当4000MAC(12名)

足場の悪い水田で鍛え上げた、自己流格闘術を使う。今回は出稼ぎのためにこのバトルに参加。家族を養うために負けるわけにはいかない、と燃えに燃えている。

第2戦

ウィンザー　カナダ

必殺技
アイス・ラッガー

凍気の斧を飛ばす。上空を飛び、低空を戻ってくる!!

●パワー　120
●スピード　10
●打たれ強さ　255
●体力　255

応募5MAC　配当7000MAC(8名)

木コリ仲間を3人も喰い殺した大熊に襲われた時、無意識の内にそいつを倒し、己の秘められた能力に気づく。必殺のI・Rで優勝を狙う今回のダークホース!!

『世界の本田』が大予想だ!!

「マクラーレン・ホンダ」、「ロスマンズ・ホンダ」と並ぶ『世界の本田』御三家のひとり、エドモンド本田でゴワス。いや、近々そうなる予定ということでゴワス。で、予想ということでゴワスが、まずセニョール。百裂対決してみたいでゴワス。次はフィルツ・カハンティ。ワシを真上に投げる?　無理でゴワスな。次、ケム・ペリュク。うーむ、根性がありそうで好きでゴワスが…、飛び道具を使うというのが気に入らないでゴワス。最後はウィンザー。こいつの飛び道具は使いこなせば異常に強そうでゴワスが…。地上戦の強さ次第でゴワスな。さてワシの予想では、決勝はフィルツ・カハンティとケム・ペリュク。優勝は…???

SSB戦闘システム

ストIIキャラへの挑戦権をかけて4人の読者キャラが準決勝、決勝を勝ち抜くストIIサバイバルバトル!!　パワー、スピード、打たれ強さ、そして必殺技で準決勝を勝ち抜き、体力でHPを回復し、決勝に臨む!!
各試合はすべてコンピュータでシミュレート。パラメータ割り振りにより攻撃型、迎撃型、相手に合わせるなどの行動パターンをとるぞ。読者のキミはこの4人の中の優勝者を当ててくれ。抽選で配当MAC、そのキャラがストIIキャラに勝てば、さらにボーナスMAC(時価)が当たるぞ。結果発表は㊙SFC17号だ!!

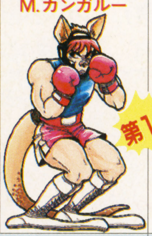
※戦闘パラメータは㊙オリジナルのものです。
©CAPCOM

13号結果発表

はぁっはっはぁ!! ザンギエフ様だ!! ここは威張れて気分がいいな。なんといってもガイルがいない!! で、挑戦者だが…、意外な奴が勝ちあがってきてるぞ!!

登場格闘家

M.カンガルー



短縮形Ⓜ。豪州の大地に育てられたスピード&ジャンプが武器だが…?

配当 4000MAC

●パワー215 ●スピード255
●打たれ強さ 30 ●体力120

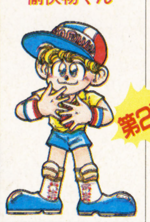
サムライ

短縮形㋚。人呼んで待ちサムライ。なかなかいい迎撃を見せたのだが…。

配当 8000MAC

●パワー 40 ●スピード 40
●打たれ強さ255 ●体力 80

愉快物くん



短縮形ゆ。ババキックがおもしろいように決まる。このままいけば…?

配当 6000MAC

●パワー170 ●スピード105
●打たれ強さ75 ●体力150

ジーク

短縮形ジ。優勝候補筆頭だったが、意外に苦戦。まさか一回戦負け…?

配当 3000MAC

●パワー160 ●スピード130
●打たれ強さ150 ●体力240

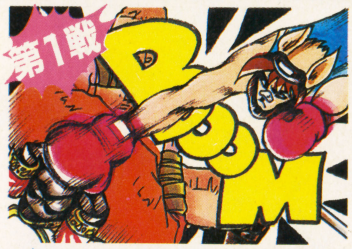
必殺技の応酬っ!! 大足は強かった!?

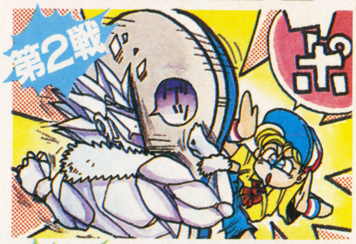
第1戦 お互いに様子見が続く中、先に仕掛けたのはⓂ。ジャンプからの連打。しかし3発目を返され逆転!! ここで㋚は攻撃に転じない。再びⓂのジャンプ&ラッシュ。こんどは3発+Kパンチが決まる。さらにⓂ猛攻。これをしのいだ㋚が必殺の回転斬りをからめた攻撃に転じるが、時すでに遅し。ⓂのHPを75%削りながらも㋚、残り15秒にて無念の敗退。だが、Ⓜは決勝がつらいかも…。

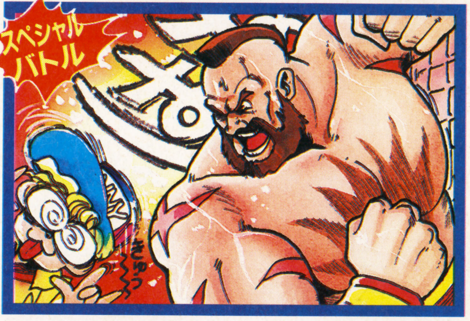
第2戦 こちらはのっけから攻撃しあう。防御よりも迎撃、迎撃よりも攻撃…。残り75秒でゆ、ジ共にHPは約半分、だがジが終始リードを保つ。ここからジのI・Bで動きを止めてからの一気の攻めで、ゆのHPは30%になるが、不用意に飛び込んできたジにババキック爆発、ピヨった所に投げを決め、残り66秒にてゆの大逆転勝利!!

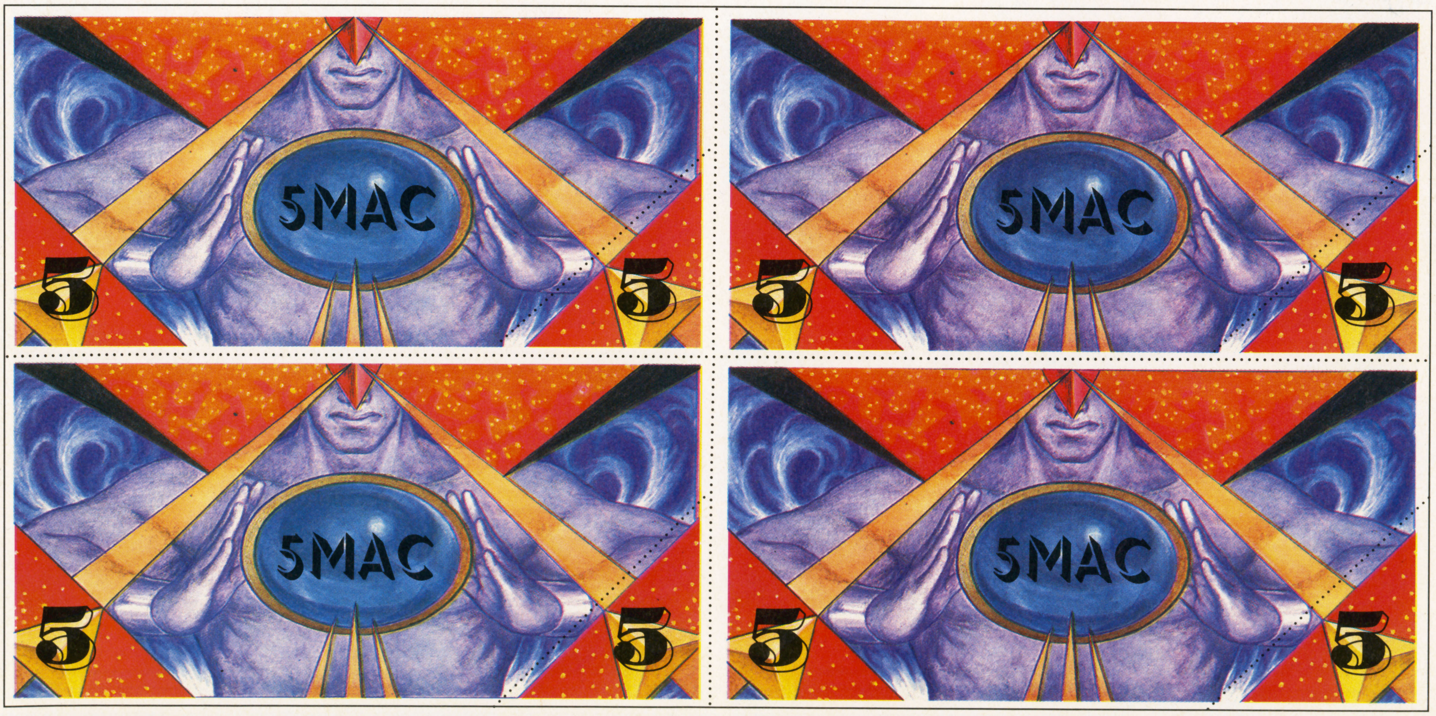
決勝戦 体力パラメータによりHPはⓂ78%、ゆ98%まで回復。この段階でゆは数値以上の精神的優位に立っていたようだ。試合開始直後Ⓜが飛び込んでくることを見切ったババキックがそれを物語る。その後は相打ち覚悟で攻め込むゆの作戦がことごとくハマり、わずか12秒にてゆの勝利!! HPは相打ち作戦のため39%しか残らなかったが…。

S・B ゆがザンギエフ(以下ザ)に挑戦、もちろんH.Pはフル状態だ。だがここはゆの奢りがでる。背の低いゆはしゃがみ防御の状態からは投げられない。ここで待ちに入ったゆをザが上から一気に崩す。すなわちボディプレス&スープレックス!! わずか15秒にてザの貫禄勝ち!!









ザンちゃん優勝、おめでとうっ!!

私ってば、前号でリュウが負けた時、ひょっとしてこのコーナーってストIIキャラの威厳を落としていくんじゃないか？　って思ったけど、今回のザンちゃんの圧勝を見れば大丈夫みたいね。（リュウ：悪かったな!!）（ケン：そうだ、おまえが悪い!!）どうどう!!　ったく、この２人は仲いいくせにすぐケンカするんだから…。え？　私が原因？　よしてよ、照れるじゃない♡（ケン：何言ってんだ、おめ一わ？）　でもダメよ。私、フツーの人とフツーの恋をするの。ああ、美しさって罪…。ね、リュウ、ケン。…あれ？　みんながいない…。

●13号MACバトル当選者

石川章広(静岡県)	松浦佳貴(高知県)
山本康彦(広島県)	山辺みのり(長野県)
黒澤俊輔(茨城県)	江畑竜也(東京都)
志波義和(大阪府)	永栄邦彦(千葉県)

格闘家大募集

最初はストIIの世界観中心にいきますが、そのうちキ○肉マンの超人募集みたくなるかも。

今回の見本

宮城県　TWO・P佐藤

格闘家の名前は８文字以内。条件は国の代表の個人。国名のない人は失格。パラメータは合計700以内なら割り振りは自由。必殺技は１つ、当然、攻撃用のみ！　その他の紹介文は詳しいほど採用率が高いぞ。出場選手採用者には時価ＭＡＣ、優勝者には＋配当ＭＡＣを、見本採用者は1000ＭＡＣを贈呈。『格闘家募集係』まで。

応募のきまり

●MACバトルに応募する方へ

①官製ハガキに勝つと思うキャラ名、住所、氏名、年齢(学年)、電話番号を書く。
②ＭＡＣカード右下、点線内の三角部分を必要な額だけ切り取りハガキに貼る。
③旧ＭＡＣ（'89年７号以前のＭＡＣ）の場合は①の内容を書いた紙と必要な額のカードを封筒に入れる。
④「ＭＡＣバトル⑮係」まで送る！

●MAC賞品プレゼントに応募する方へ

①封筒に集めたＭＡＣを入れる。
②住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望する賞品を書いた紙を封筒に入れる。
③㉔～㉖の賞品の希望者は自分の住所、氏名を書き120円切手(㉖希望者は62円)を貼った封筒を同封。
④「ＭＡＣ」係まで送る！

ただし同じ番号(920807という数字)のＭＡＣは８枚までしか使えないので注意。スペシャルＭＡＣは何枚でもＯＫ！

●あて先

〒162　東京都新宿区新小川町1-14
ＮＡＯビル
㊫スーパーファミコン編集部
「MACバトル⑮係」または「MAC係」

今回の〆切は８月６日、発表は㊫17号。

㋷それにしても春麗の奴、なんとかならんかな？　㋘ならん（笑）!!　㋷うーむ…。　㋘いいんだよ、あいつは本田と××××でもやってれば。
㋷おいおい、コーナーの品位を落とすようなこと…。㋘大丈夫だ。そんなものは最初からない。ダルシムは○○○も伸びるとかな（笑）。

川井ちゃんのF1㊙実況席 Vol.7

セナ、ベルガーは93年もマクラーレンでやるのか？

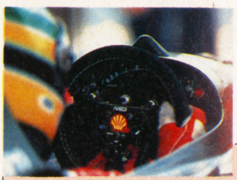
アレジのアグレッシブな走りが目立って、同僚カペリの影が薄い。今年はやってくれるんじゃないかと期待していたのによくない。見ているとどうもうまくまとめようとしている。結果を残さないと解雇される可能性もでてくる。いまだカペリらしい走りが見られないのが悲しい今日このごろです。

⬆フランスGPでは惜しくも残り8周でリタイアしたアレジ。

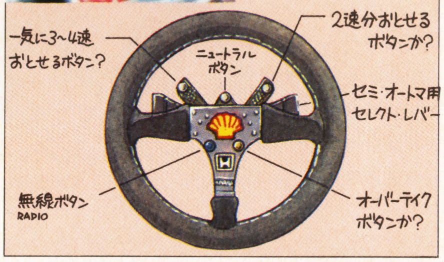
さて、そろそろ各ドライバーの来年の動きが気になるところだが、サーキットでもいろいろウワサがとびかっている。セナがフェラーリ入りとか、いやいや同僚のベルガーがフェラーリ入りするとか、浪人中のプロストがウイリアムズに入るとか、どれが本当なのか。ただしセナとベルガーはどうも来年もマクラーレンで走るみたい。というのも、7月3日に行われたロン・デニスの記者会見でそう思えたのだが、その内容はこうだ。代表コメンテーターが「2人は今年でマクラーレンとの契約が切れるが、ドライバーが替わったとしたら、マクラーレンにダメージはあるか？」と、その問いにロン・デニスは「そのことはあまり心配していない。アイルトンやゲルハルトとはよく理解し合っている。うちには常に経験豊かなドライバーが控えている。両ドライバーからは別々に93年もチームに残りたいという意志表示もあった。2人ともチームを去りたいとは言っていなかった」とコメントしている。しかしマクラーレンとホンダのパートナーシップ更新がまだ発表されていないし、もしホンダが離れるとしたらどうだろう。2人の心は揺れ動くはず。どうなるか取りあえず正式な発表を待つしかない。この記事を読んでるころには発表されてたりしてね。

マクラーレン・ホンダの秘密兵器とは

ベルガー初優勝！ モナコGPに続きカナダGPでもマクラーレンが勝った。これが優勝に導いたのかハッキリとは判らないが、気になることがある。それは2人のステアリングの中央部のやや上（下の図参照）に3つボタンがある。左右2つのボタンがクセモノで、ボタンを押すだけで6速→1速へつまり5、4、3、2速をとびこえていっきにシフトダウンしてしまう、便利なものらしいのだ。これによってコーナーを速く立ち上がれるのではないだろうか。これが秘密兵器とはいいがたいけどね。



⬅ステアリングを握っているアイルトン・セナ。



F1クイズ

第11戦で1位になるのは？ 第12戦で2位に入るのは？ 締切日／8月9日必着。「川井ちゃんのF1㊙実況席」係まで送ってください。

CAPCOM F3000レポート Vol.7

常に頂点を目指す和田久選手、F3000初優勝の日も近い…

今シーズン、全日本F3000選手権シリーズで暴れまくっているカプコン・レーシングチームの和田久選手の評価は、レース関係者やジャーナリストの間から高まっている。特に第2戦の富士では5位入賞を遂げ、初のポイントを獲得した時は『レースの流れを見極めて冷静な走りをも実現した』と言われたのだ。

今回のレポートでは、進境著しい和田選手の過去を振り返りシリーズ後半に向けての可能性を考えてみたい。

8年前、84年に鈴鹿シルバーカップNSレース（カローラ・レビン）にデビューした彼は、いきなり2位の表彰台をゲット。「ハコのレースではなくやっぱりフォーミュラ・カーに乗りたかった」という和田選手は、86年はレース資金を作り、翌87年、フォーミュラの登竜門カテゴリーであるFJ1600レースにステップアップ。そして西日本Aと鈴鹿Bシリーズのダブル・チャンピオンに輝いた。88年にはF3デビューを果たし、翌89年には2位を獲得している。カプコンの強力なバックアップを受け、チームの体制的にも恵まれた和田にとって90年は勝負の年。開幕戦の優勝以来、快進撃を続けた和田選手は、5回の表彰台を獲得してシリーズ3位。そしてF3ボーイズがめざすマカオ・グランプリでは9位完走を果たしたのである。

91年にF3000にステップアップしたが、リザルト的には満足できるものはなく、唯一第5戦の鈴鹿を8位でフィニッシュした程度だ。

しかし今年の和田は違う。一戦ごとに着実に成長している。その一方ではローラT92／50の熟成も進み、ハード面での不安は全くない。和田の陽気な性格は、メンテナンスを担当しているスピードスターレーシングとのコミュニケーションをより密なものにしている。こうした状況下、シリーズ前半を終え、残る7戦をどういった戦いを見せるか注目したい。

⬅過去に数々の栄光を持つ和田選手。今年、全日本F3000で初優勝を狙っている。

シリーズ後半は確実に優勝を狙って欲しい、石川朗！

92年全日本F3選手権を戦っている石川朗選手は、現在シリーズ5位にランキングされている。年々プロッフェッショナル化している日本のF3だが、今年はイギリスのベテラン・ドライバー、アンソニー・レイドが開幕4連勝を遂げている。石川選手はその快進撃にストップをかけるべく「絶対に優勝を…」と燃えているが、今年は筑波の3位が最高位。後半には優勝を期待したいものだ。

➡アグレッシブなドライビングが光る石川選手。

写真／F1・池ノ平昌信　F3000・㈱ライン　大西 靖

THE ISLAND OF DREAMS

DATA CHECK!

▶VIDEX JAPAN '92
7月31日(金)〜8月2日(日) 国際見本市会場(東京・晴海) 入場料=大人700円、小・中・高生400円

▶劇場版アニメ『サイレントメビウス2』(同時上映『アルスラーン戦記II』『風の大陸』)
全国松竹洋画系にて絶賛公開中! ただ今上映中の劇場各館で、入場者全員を対象にしたスピードくじを実施中です。合計17,000名様に豪華な賞品が当たります。

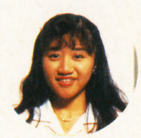
EVENT 角川アニメの人気声優たちがゲスト出演
「VIDEX JAPAN '92」角川書店ブースを見逃すな

アニメファンにはウレシイお知らせ! 7月31日から8月2日までの3日間、東京・晴海の国際見本市会場・西館で開催される、ビデオ映像の祭典「VIDEX JAPAN '92」の角川書店ブースに、角川アニメの人気声優たちがゲスト出演する。出演は7月31日が『サイレントメビウス2』の本多知恵子、岡本麻弥、8月1日が『ロードス島戦記』の草尾毅、冬馬由美、そして原作者の水野良、8月2日が『アルスラーン戦記II』の井上和彦、山口勝平、『風の大陸』の関俊彦、江森浩子の予定(敬称略)。

⬆彩弧由貴役の岡本麻弥さん。

⬆闇雲那魅役の本多知恵子さん。

⬆パーン役の草尾毅さん。


⬆ディードリット役の冬馬由美さん。

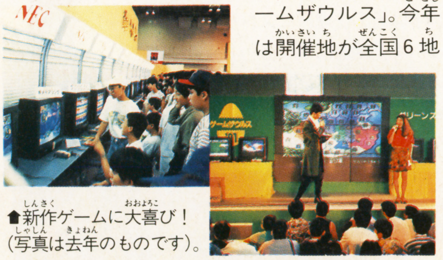
⬆『ロードス〜』の原作者水野良先生。

CONCERT ゲーム音楽をフルオーケストラで演奏!
一流スタッフによる本格コンサート

人気ゲーム、最新ゲームの音楽を一流アレンジャーによるフルオーケストラ・アレンジで演奏する「オーケストラによるゲーム音楽コンサート」が、昨年に引き続き東急Bunkamuraオーチャードホールで開催されるぞ。すぎやまこういち、服部克久、羽田健太郎ら一流の作曲家が編曲にあたり、小野崎孝輔ら指揮による東京メモリアルオーケストラが演奏にあたるこの公演、質の高さはクラシック・ファンをもうならせる本格的なもの。演奏予定曲も新作の『MOTHER2』、『ドラゴンクエストV』をはじめ、『弟切草』、『シムシティー』、『信長の野望』などバラエティーに富んでいる。公演は9月15日(開場:13:00、開演14:00)。チケットはS席3,000円、A席2,500円(税込)でチケットぴあ、チケットセゾンなどで発売中だ。

EVENT 発売前の新作ソフトで遊べるチャンス!
楽しさスケールアップの「ゲームザウルス'92」

過去2回の開催で、名古屋近郊のゲームファンにはすっかりおなじみになったイベント「ゲームザウルス」。今年は開催地が全国6地区に拡大され、出展メーカーも40社におよぶなど、スケールアップして開催されるぞ。会場には400台ものモニターが置かれ、発売前の新作ソフトがたっぷり楽しめる。ゲーム大会やクイズ大会など、盛り沢山だ。スケジュールは7月25・26日が札幌テイセンホール、8月1・2日が広島産業会館、8月7・8日が仙台サンプラザ、8月11・12日が静岡産業館、8月14・15日が福岡・九電記念体育館、8月18・19日が名古屋・吹上ホールの予定。


⬆新作ゲームに大喜び!(写真は去年のものです)。

MAGAZINE 「アルスラーン戦記II」コミック版もお目見え

絶賛公開中のアニメ映画『アルスラーン戦記II』のコミックが、現在発売中の「ASUKA増刊ファンタジーDX」初夏の号、夏の号で前・後編に分かれて掲載されている。作画はもちろん中村地里先生。小説、アニメ、コミックの3階級制覇を狙う人なら絶対に見逃せないぞ。

ちなみにコミック版の前作を読んでいない人のためには、単行本『アルスラーン戦記①』(500円)『同②』(520円)も発売中。この夏どっぷりハマッてね。

⬆➡角川書店より好評発売中。

BOOK 原作読めば楽しさも2倍「エイリアン3」

いよいよ公開が目前に迫った、この夏最大のSFX話題作『エイリアン3』。今回のストーリーは、前作でエイリアン・クィーンとの壮絶な戦いに勝ち抜いたリプリー(シガニー・ウィーバー)らが、灰色の惑星、フィオリーナ161に不時着し、またまた凶暴なエイリアンと戦うというもの。後の展開は観てのお楽しみということにして、ファンなら角川文庫より7月下旬発売の原作本(アラン・ディーン・フォスター著・東江一紀訳)にも目を通そう。

 ©20TH CENTURY FOX FILM CORP.

サイレントメビウス NEWS II CHAPTER:09

7月18日、ついに角川アニメ3作品の上映が開始された。その公開に先立ち大阪、名古屋、東京で開催された熱気あふれるイベントの様子を紹介しよう。

⬆「NEO英雄伝説フェスティバル」大阪会場。

NEO英雄伝説フェスティバル開催

大阪（6／27）名古屋（7／4）東京（7／11）の3会場は、合計4000人を越えるファンたちの熱気で埋めつくされたのだ。そして、フィナーレを飾る東京の会場には、本物の象を乗せた大宣伝カーも駆けつけて、大いに盛り上がった。

⬆東京会場前での記念撮影。うしろのゾウに乗っているのは山口勝平さん。

また各会場とも作家、声優さんなどゲストの顔ぶれも多彩。そんななか、『サイレント～』からは香津美役の松井菜桜子さんと由貴役の岡本麻弥さんが出演した。

⬅お客さんを巻き込んでクイズも。

由貴のお株を奪うような白いリボンをつけた岡本さんは「今回の由貴は普通の女の子の気持ちを伝えます」と語り、いつも元気な松井さんは「前作を上回る最高の作品になったので絶対観て下さい」とコメントしてくれた。このように今回の主役2人が太鼓判を押す『2』をまだ観ていない君は、いますぐ松竹洋画系の劇場へ！

⬆名古屋会場のステージ。

NEWS FROM Ys OVA ニュースフロムイースOVA

『イース』OVA第2弾、待望のリリース決定！

「II」のOVA化はまだなの？　ファンからの熱き要望に応えて、いよいよ『イースII』のOVA製作が正式決定したぞ。

『イース』といえば、パソコンゲームとしてデビューし、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、スーパーファミコンなどさまざまな家庭用ゲームに移植された日本ファルコムの大ヒットRPGシリーズ。もちろんゲームだけでなく、関連商品として発売されたコミック、小説、CDなどもヒットを続け、まさにマルチメディア的展開を見せている。

今回発売が決定したOVA版は、'89～'91年にわたってキングレコードより発売されたOVA『イースI』(全7巻)の続編となるもの。ビデオ・タイトルは『イース　天空の神殿　アドル＝クリスティンの冒険』となるが、ストーリー的にはゲーム版『II』のOVAだと思ってもらえばかまわない。製作は角川メディア・オフィス、キングレコード、日本ファルコムの3社がトリオを組み、前作以上の完成度を目指して着々と進行中だ。

さて、ファンなら気になるそのスタッフだが、監督に渡部高志、脚本に千葉克彦、キャラクターデザインに西村博之というアニメ界屈指の面々が勢ぞろい。年末の第1巻発売に向けて、すでに実作業が進められている。今後の製作状況などは、このコーナーで毎号お伝えするので、くれぐれもお見逃しのないように！

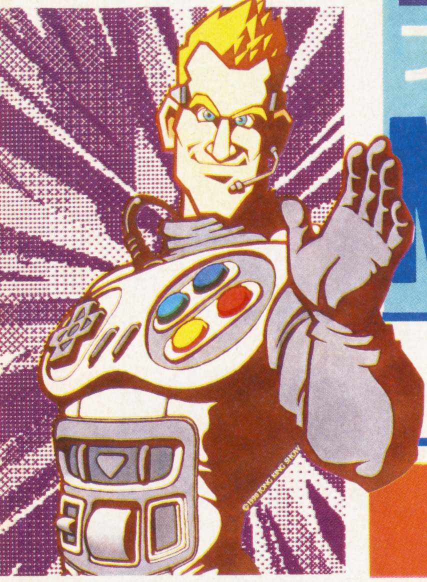
万能RPGマガジン
コンプRPG
●定価880円[税込]
暑さに負けない！強力連載陣
●誌上シアター　第一部最終回
ダブルムーン伝説
●好評リプレイ　SESSION7&8
ルナル・サーガ
●圧倒的迫力！連載小説第2回
漂流伝説クリスタニア
作／水野良　画／うるし原智志
★で～っかい付録★
Fortune Quest
フォーチュン・クエスト
すごろくクエスト

RPGならオ・マ・カ・セ♥
Vol.4は7月31日発売!!
"GURPS and the pyramid logo are registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, used under license by Kadokawa Publishing Co. All rights reserved. All GURPS releases are copyright by Steve Jackson Games."

©麻宮騎亜／角川書店／日本ビクター／パイオニアLDC　©1992 日本ファルコム／キングレコード／角川メディア・オフィス

新作情報

ファミコン&スーパーファミコン NEW GAME EXPRESS



待ちに待ってた夏休み！　ゲーム業界もソフトの発売ラッシュに突入だ。遊びたいソフトはもう決まったかな？　しっかり計画をたてて、楽しい夏を過ごそうね。

MENU

提督の決断
サイコドリーム
餓狼伝説
銀河英雄伝説
ドラゴンボールZ III
サイバーナイト
ダービースタリオン 全国版
うしおととら
1999
熱血格闘伝説(仮)
フィリックス ザ キャット
三國志・ゲームボーイ版
キャプテンセイバー

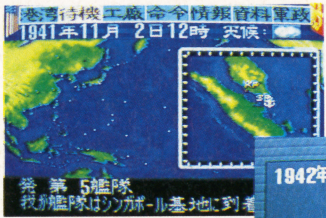
提督の決断

太平洋戦争の日本と米国を題材にした海戦ＳＬＧ。あらゆる手段で敵艦を叩け！

SFC	光栄	￥14,800	9月21日予定	SLG	10M	B

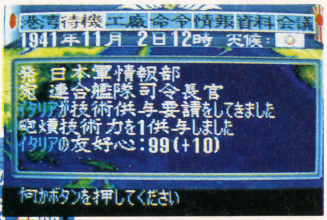
キミの操る艦隊は太平洋を制覇できるか

1941年12月８日、「トラトラトラ」の暗号で有名な、真珠湾奇襲攻撃を機に勃発した太平洋戦争。その激動の時代に、艦隊司令官という称号を背負って、キミはゲームの中に降り立つ。洋上での艦隊決戦、機動部隊の航空打撃、敵基地を狙っての上陸など、司令官権限で艦隊を自由に動かそう。そうして相手国に被害を与えていき、敵の艦船を全滅させるか、基地をすべて占領するとシナリオクリア。広い太平洋を、キミはどこまで手中に収めることができるか？



⬆各部隊から報告が届く。次にどう動かすかはキミが決定する。

⬇敵艦のデータも細かく表示される。頭にたたき込んで戦に役立てるようにしよう。



⬆実際に戦闘をするのは日本と米国だが、こんな形で他国がからんでくることもある。

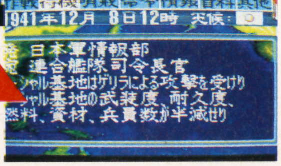
刻々と変わる戦況をつかめ！

このゲームの難しさとおもしろさは、刻々と変化する状況をいかに把握できるかにある。自国の状態、敵国の戦艦、各国の動きなど、多くの情報を頭に入れ自軍を勝利に導くのだ。

自国

⬅国力が高ければ、新兵器開発も可能。

戦況

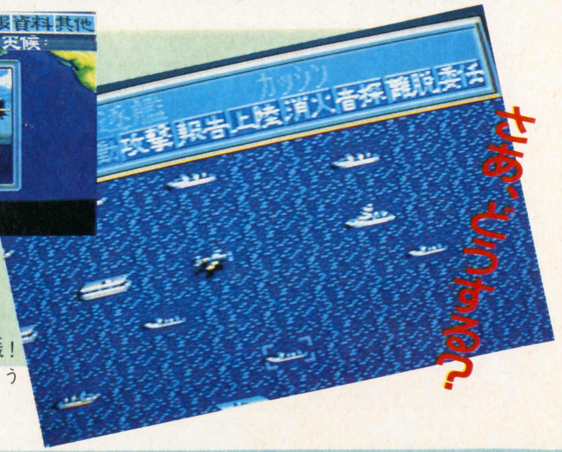


➡油断すると…なんとかしなくては。

そして 提督はここでどう決断する？

情報を集めて敵にスキがあるとわかったら、迷わず戦いを挑め！　作戦にはいろんな種類があり、艦隊をどう動かすかはすべてキミの判断ひとつにかかっている。勝つも負けるも、キミの采配次第だ！

⬆航空機動部隊発進！　ハワイを取れば後がラクだ。



➡そして艦隊戦はヘックス戦！　各艦の相性を考えて動かすように。陣形も大切だ。

©光栄

Psycho Dream

サイコドリーム

SFC	ライオット	¥8,800	11月発売予定	ACT	8M	——

まるで映画を見ているようなシーンが連続する、ホラーACTだ。迫りくるモンスターもスプラッター！

気分はドップリホラー映画！ この過激さにキミは耐えられるか？

沙耶香という名の少女が、ふとしたきっかけでバーチャルムービーの世界の中に引き込まれてしまった。病弱な彼女が創り上げた夢の世界は、寄生細胞に侵食された悪夢で、その中では彼女は絶対的な存在であり、神であった……。

沙耶香を現実の世界に連れ戻すことを目的とする、ホラー映画顔負けのACTゲームがこの『サイコドリーム』。デバッカーと呼ばれる主人公たちはそのオドロオドロした世界で、迫りくる寄生細胞モンスターと戦い、目的をはたさなければならないのだ。

⬆彼女が沙耶香。体の弱かった彼女は悪夢の世界の中で神になり、そこから出ようとしないのだ。

➡廃虚のビルの間に巣くうモンスターたち。負けるな！

⬅いきなり水蒸気が吹き出すトラップ。シカケはかなり凝っている。

沙耶香の魂を救うのはデバッカーと呼ばれる2人の若者

デバッカーとは、バーチャルリアリティーの世界にトリップしてしまった人間を連れ戻す組織のことなのだ。

DEBUGGERマリア

普段はバラのムチで攻撃。妖精に変身する特殊攻撃もある。

➡夢の中なのに、敵は手ごわい。通常と特殊攻撃を駆使して進め。

DEBUGGERリョウ

スラストセイバーで攻撃。反射レーザーも撃てる！

©TELENET JAPAN 1992

餓狼伝説

アーケード、NEO-GEOと渡り歩いてきた本格格闘アクションがSFCに。気合いを入れて戦うぜ！

SFC	タカラアミューズメント	￥9,800(予)	11月発売予定	ACT	12M	——

アーケードで大ヒットしたストリートファイトがSFCに！

影の支配者であるギース・ハワードに殺された、ストリートファイターチャンプのジェフ・ボガード。彼のカタキをうつため、3人の男が立ち上がる。テリー、アンディそして東。中でもテリーとアンディはジェフの息子で、ギースの悪事を根だやしにしてやろうと闘志を燃やしている。街のあちこちで、牙を磨ぎすましたファイターたちの戦いが始まる！

テリー・ボガード

父のジェフから受け継いだマーシャルアーツに、ケンカをまぜた独自のスタイルで戦う。

アンディ・ボガード

実の兄、テリーとはよき兄弟でありライバル!! 骨法の使い手で、技の切れ味はするどい。

東 丈

タイにてムエタイをマスターする。ギースとの利害関係はないが、己の技を試すため挑戦。

主人公はこの3人から選べ！

ステージ1～4のFIGHTERはコイツだ

ステージ1～4はどこからでも、どんなところからでも始めることができる。今回は1～3ステージでどんな敵が待っているのか紹介するぞ。

パオパオ・カフェ

ギースが経営するこの街で一番栄えている飲食店。ここではリチャード・マイヤというカポエラの使い手が待っている。トリッキーな攻撃をしかけてくるので動きを読め！

➡キックを攻撃の軸にして襲いかかってくる。防御を完璧に。

⬅こんな攻撃をしてくることも！ 技を出し始めたら、すかさず防御か必殺技を！

サウンド・ビーチ

若者と音楽があふれる浜辺、照りつける日差しの中で、マイケル・マックスというボクサーと対決だ。こいつのトルネードアッパーを食らうと大ダメージ。気をつけろ！

➡攻撃はパンチのみ。しかし種類は豊富でパワーもある。

⬅ジャブのラッシュでせめてくることもある。一度きまるとなかなか抜け出せない。

ウェスト・サブウェイ

一見陽気なスラム街。しかし街の7割は凶悪なならず者が占めるコワイ街なのだ。ここではマーシャル・アーツを得意とするダック・キングがお待ちかねだ。投げ技に注意！

➡中距離、遠距離からはキックが主な攻撃法。気をつけろ。

⬅ヘッドスピンアタックだ！ きまるとキョーレツ、動きをよんでかわしてしまえ。

必殺技で勝負だっ！

敵も自分もその道のプロ。相手をたたきのめす必殺技を体に秘め思う存分ストリートファイトしようぜ！

バーンナックル

ライジングタックル

タイガーキック

トルネードアッパー

TM 1991 SNK ©タカラアミューズメント 1992

銀河英雄伝説

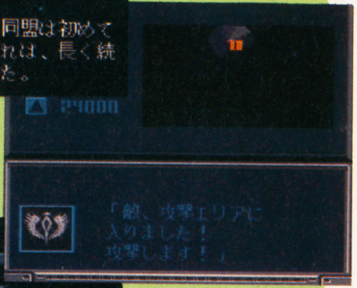
SFC ｜ 徳間インターメディア ｜ ￥9,800 ｜ 9月25日発売 ｜ SLG ｜ 8M

銀河で展開する壮大な物語がSLGになった。帝国軍、同盟軍の間で、激しい戦いが展開。対戦プレイも可能。

広大な銀河に展開する英雄伝説を肌身で感じ取れ！

小説から始まってアニメにもなった『銀河英雄伝説』が、ついにSFCに登場する。このゲームの魅力は、壮大な物語の主人公となって銀河を駆けめぐること。しかし原作にそってストーリーが展開するので、自分の作戦で艦隊を動かそうと思っても、部隊の将校が勝手に行動してしまうこともあるぞ。シナリオの数も豊富で、1つクリアすると新しいシナリオが出現するというふうになっている。最終的には、最後のシナリオでいかに相手を叩き、自軍に有利な条約を相手国と結べるかどうかにかかっている。同盟軍のヤン、帝国軍のラインハルト、その他多くの将校たちを操って、キミは自軍を勝利に導くのだ。自分の力で、広大な銀河に新たな英雄伝説を生み出そう。

⬅壮大なストーリーを、キミはどこまでぬりかえることができるだろう？ 気合い入れていこう。



➡敵部隊と接触！戦闘は、各司令官のデータで結果が変わる。

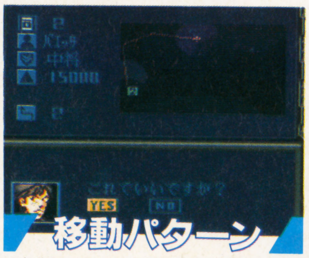
⬅そして戦闘は迫力のアニメシーン！艦船がちゃんと破壊され、敵も味方も一瞬も目が離せない。もちろんアニメオフもできる。

STORY

人々が地球を離れ星々へと移住し始めた時代。広大な銀河に、1人の男が現れた。彼の名はルドルフ・フォン・ゴールデンバウム。一兵卒から成り上がって政治家にまで上りつめた彼は、宇宙暦310年を帝国暦1年とし、自らが皇帝となって、ゴールデンバウム王朝をスタートさせた。しかし時がたつにつれ、帝国は独裁政治を行うようになった。帝国暦164年、反発するアルタイル星系の人々は、帝国から新たなる星系へと脱出し帝国暦218年に自由惑星同盟を建国した。帝国と同盟との戦いが激化する中、2人の英雄が銀河に生まれた。1人は帝国軍のラインハルト・フォン・ローエングラム。彼は皇帝に連れ去られた姉を取りもどし、ゴールデンバウム王朝を倒して自分が皇帝になるという野心を抱いている。もう1人は同盟軍のヤン・ウエンリー。両親を失った彼は軍に入隊、奇策を用いて帝国軍を打ち破り、20代では数少ない司令官となっていた。2人の英雄を抱えた銀河の歴史、多くの人々を巻き込みながらどう動いていくのだろう……。

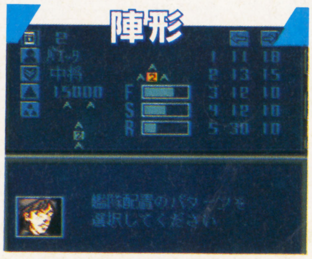
英雄になるためには綿密な作戦を立てねばならない！

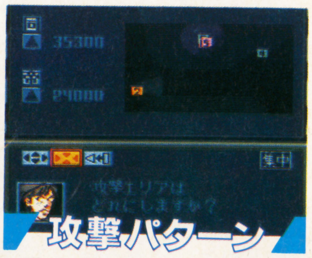
ゲームはすべて宇宙艦隊どうしの戦闘で構成されている。キミは帝国軍か同盟軍の指揮官となり、敵艦隊を壊滅状態に追い込まなければならない。最初の作戦会議で艦隊の司令官、分艦隊の司令官を決定し、戦いに突入。艦隊を移動させるルート、攻撃方法、艦隊の陣形、合流や分離など、勝負を左右する戦いの要素はさまざまなのだ。戦闘シーンは迫力のアニメーションで見られるし、勝利が確定したと思ったらオートにまかせることもできる。戦いのポイントは艦隊をまかせる司令官のパラメータをいかに把握しているかということ。各部隊を手足のごとく動かして銀河を制覇しよう！



⬆直進するか、回り込むか、作戦によって選択できる。

⬇対陣したときに有利に戦えるよう、陣形にも気を遣おう。





⬆敵との対陣状況によって攻撃法を選択しよう。

©1992 田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパンコミュニケーションズ・キティフィルム・テレビ東京 ©1992 徳間書店インターメディア

ドラゴンボールZⅢ 烈戦人造人間

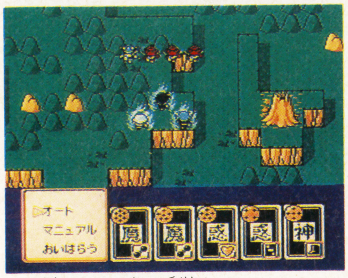
みんなの大好きな「ドラゴンボールZ」に今度はFCで再会できる。発売が待ちきれないくらい楽しみ。

FC	バンダイ	¥7,800	8月7日発売	RPG	4 M	

いきなり驚くオープニングだぜ!

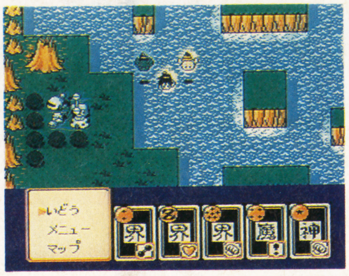
今回のストーリーは、最初からドキドキさせてくれちゃうぞ。まず、オープニングの舞台はいきなりナメック星。超サイヤ人に変身した悟空が、フリーザーと激しい戦いを展開している。みごとフリーザーを打ち倒すのだが……。その時ナメック星が大爆発を起こし、悟空が爆発に巻き込まれてしまった。

一方、地球に戻ったZ戦士たちは、界王様から悟空の死を聞かされた。悟空を生き返らせるにはドラゴンボールを集めなくては。Z戦士たちは、ドラゴンボールを求めて旅立つ。



⬆3人パーティ制。悟飯、ピッコロ、クリリンが悟空を助けるために冒険に出る。

⬇海だって山だって、空を飛んでビュンビュン移動。斜めにも飛べて動きもスムーズ。



白熱の戦闘がさらに盛り上がる強力な新システムを搭載

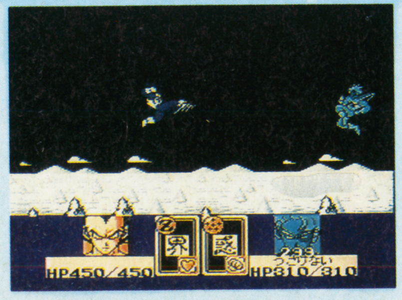
2Dバトル

2Dバトルという前作にない新システムを追加。敵と出会ったら、マップ上でそのまま戦闘に突入。ただし自分より弱い敵の場合のみ。

戦闘シーンがパワーアップ

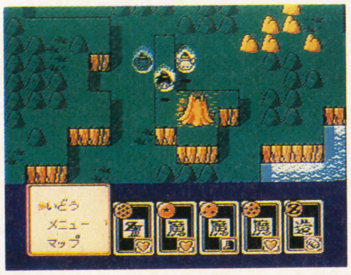
3Dバトル

SFC版でおなじみの大迫力の戦闘シーン。アニメパターンが多くなり、戦闘時間も短縮。前作より、一層パワーアップしているのだ。

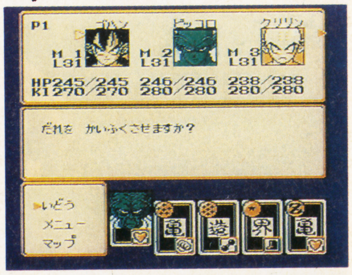


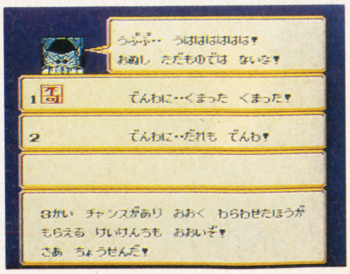
『ドラZ』で忘れちゃいけないのがカード。移動系、回復系など全部で6種類のカードが、すべて新しくなったのだ。さらに移動や戦闘でカードを使うと、使った後にいろいろなイベントが起こるようになっている。どんなイベントかはカードを使わないとわからないので、毎回ハラハラ、ドキドキしちゃうぞ。

➡ハートマークのカードは戦闘不能者を回復してくれる。とっても役に立つのだ。



⬆移動の時にもカードが使える。なにが起こるかわからないイベントも楽しみのひとつ。





➡鉄アレーマークのカードは修行。いろいろなサブゲームが入っていて、うまくできると経験値などがもらえちゃうのだ。

©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画 ©BANDAI 1992

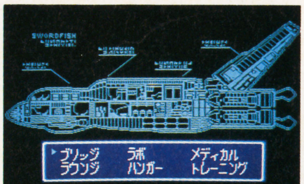
サイバーナイト

宇宙空間のいくつかの恒星を舞台にしたRPG。ガンガンにハードなSFの世界が気持イイのだ。

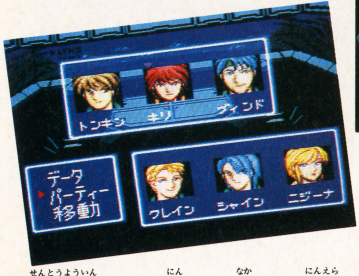
SFC	トンキンハウス	価格未定	10月発売予定	RPG	8M	8

「グループSNE」が手がける超ハードSFなのだ!

AD2352年、任務遂行中のプラネット級宇宙揚陸艦「ソードフィッシュ」は、宇宙海賊の攻撃により激しくダメージを受けた。そして、敵艦隊の追撃から逃れるためにワープを試みたが失敗。地球からはるかかなたの宇宙空間に飛ばされてしまった。生き残った船員は23名、その中でモジュール（バトルスーツ）を装着して戦える戦闘要員は6名。地球生還にむけ、船員たちの冒険が始まった。



⬅ソードフィッシュの船内移動画面。行きたい部屋を選べば、そこに移動できる。



⬆戦闘要員はこの6人。この中から3人選んでパーティを組むのだ。

➡惑星の建物のダンジョン。中にいる生き物に話しかけて情報収集。

ゲームのもう1つの主役 これが「バトル・モジュール」だ

このゲームの主役は、「ソードフィッシュ」に乗り組んでいる6人の戦闘要員。そしてもう1つの主役は、彼らが装着するモジュールというバトルスーツ。モジュールは5台あり、それぞれ性能が違うので、使い分けがポイントだ。

⬇モジュールを選んだら、どんな装備をするかを決定しよう。

⬆モジュールの種類は5つ。それぞれ特徴があるのだ。

ダービースタリオン 全国版

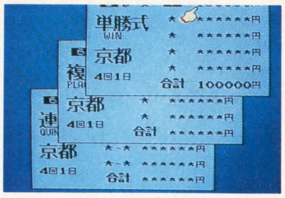
人気の高い競馬SLG『ダービースタリオン』のバージョンアップ版が、ついに8月に発売されるぞ。

FC	アスキー	¥7,200	8月29日発売	SLG	2M	8

8つの競馬場で自分の馬が走る快感

自分の馬を生産して調教し、レースに出走させるという競馬馬育成のトータルSLG。目的は自分の馬で、12のGⅠレースタイトルをすべて獲得すること。もちろんレースは、馬券を買って純粋に競馬を楽しむ事もできる。このソフト1本で、競馬ファンのロマンはすべて実現！

⬆手に汗にぎるレース結果画面。さあ、大儲けできるかな!?



⬇馬券にかけるロマン。それが自分の馬ならなおさら気持ちも入るよね。

⬆GⅠを制覇するごとに次々と空白が埋まる。これがすべて埋まると、一応目的達成だ。

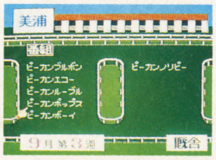
3つのシーンで構成

牧場

1頭の牝馬と1,500万円の資金を元手に種馬を選び、馬の生産からデビューレースまでの育成を行う。ケガをしたり調子を崩した馬も厩舎からここに戻して休養させよう。馬は売ったり、買ったりすることもできるぞ。

厩舎

調教師が馬の調子を教えてくれるので、コンディションを見ながら訓練を行う。前作では1か所のみだった厩舎が、今回は2か所に。関東のレースに出る馬は美浦、関西なら栗東で調教する。厩舎に持てる馬の数は最高20頭まで。



競馬場

競馬場は、東京、中山、福島、新潟、阪神、京都、小倉、中京の合計8つ。まず出走させるレースを選び、騎手を指名。自分の馬が5位以内に入賞すれば賞金がもらえるのだ。他の馬の馬券を買って儲けることもできるぞ。

©グループSNE/TONKINHOUSE ©SONOBE HIROYUKI/ASCII

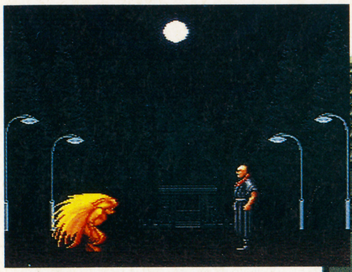
うしおととら

「少年サンデー」で大人気のスーパーホラー奇伝コミック『うしおととら』が、ACTで登場だ。

SFC	ユタカ	価格未定	発売日未定	ACT	8M	——

おぞましくておかしなコンビ“うしお”と“とら”

ストーリーを重視した横スクロールのACTで、原作の1章が1ステージの構成になっている。全部で8つのステージは、原作のシチュエーションが見事に再現されていてバラエティ豊か。プレイできるキャラは“うしお”と“とら”のどちらか1人。“うしお”の武器は槍。連続突きや回転斬り、投げなどの攻撃方法がある。“とら”は爪が武器で、電撃や火炎など妖術も使うことができるのだ。群がる妖怪どもをやっつけながら進み、ステージの終わりには強力でおぞましいボス妖怪が待ち構えているぞ。原作を読んでいなくても十分楽しめるが、読んでいれば感情移入しやすく、楽しさも倍増するよね。

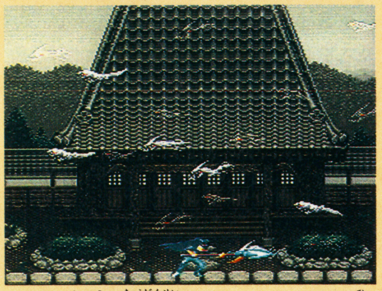


⬆満月が不気味に輝く夜でも“とら”の姿はクッキリと浮かび上がる。

⬇“うしお”の武器は槍。連続突き、回転斬りなど技も豊富。

⬆さまざまな妖怪が出現してくる。見ているだけで結構楽しい。

ストーリー



ごく普通の中学生“うしお”は、ある日、蔵の中で「獣の槍」にくぎずけにされている“とら”を見つけた。手にした者の魂を削りながら妖怪を倒す力を持つ「獣の槍」。その槍を手に入れた“うしお”は、彼に取りついた無敵の妖怪“とら”といっしょに旅に出る。父親の話では、死んだと思っていた母親が、実は生きているというのだ。謎の手がかりは北海道にあるらしい。果たして、彼らは母親に再会できるのだろうか……？

1999 ほれ、みたことか世紀末

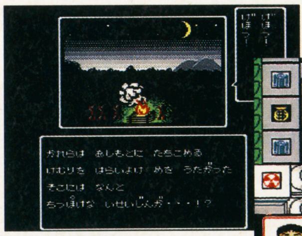
世紀末を疑似体験できちゃう斬新なボードゲーム。キミは選ばれた人類になれるのか!?

FC	ココナッツジャパン	¥7,300	9月中旬発売	ETC	2M	(周辺機器アイコン)

滅び去る地球に残されるのは誰だ!?

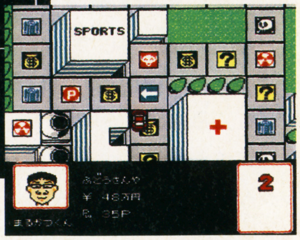
1992年の春。4人の大学生が不時着したUFOを発見した。宇宙人の言う事には、1999年に地球は滅びてしまうらしいのだ。宇宙パワーというUFOの燃料を集めてくれれば、いっしょにUFOに乗せていってくれると言うが、なんと定員は3名。誰かが残る事に……。

4人まで同時に遊べるボードゲームで、ゲームの目的は1999年のハルマゲドン（最終戦争）までに、できるだけ多くの宇宙パワーを集める事。宇宙パワーとは精神エネルギーで、プレイヤーが幸福を感じると獲得できる。カードを引いて街の中を進み、イベントでお金を儲けたり、旅行をしたり、いかに人生をうまく楽しく生き抜くかということが勝敗のポイント。戦略要素が大きく、運任せでは勝てないのだ。



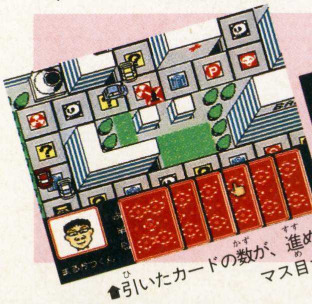
⬆4人の大学生がキャンプをしていると、宇宙船が不時着。

⬇名前は決められるが、職業と顔は運任せで決定される。

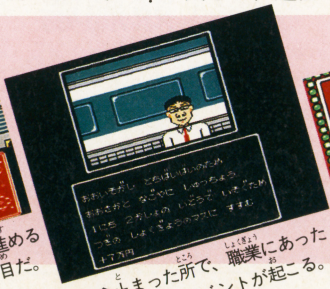


ちょっぴり得するプレゼントチャンス

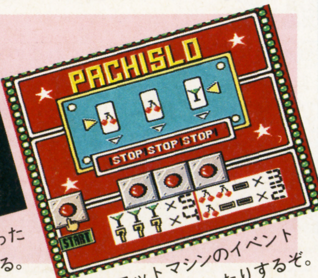
なんと！　このゲームを買って、パッケージを送ると、¥3,000のおもちゃ券かオリジナルテレホンカードが当たっちゃうのだ。まさに世紀末ゲームにふさわしいビッグなプレゼント？　応募方法は商品のパッケージを見てね。



⬆引いたカードの数が、進めるマス目だ。



⬆止まった所で、職業にあったイベントが起こる。



⬆スロットマシンのイベントもあったりするぞ。

©藤田和日郎／小学館／YUTAKA ©C★DREAM／COCONUTS

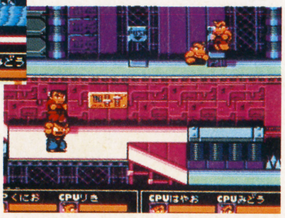
熱血格闘伝説（仮）

FC	テクノスジャパン	¥6,500(予)	12月発売予定	ACT	2M	——

今度は自作のキャラが主人公。高校日本一を決める格闘大会場の８ステージに、２人タッグで挑むのだ。

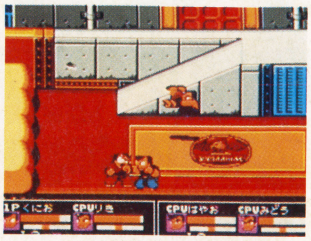
「くにお」以上のパワフルキャラを作っちゃえ！

⬆ステージの仕掛けも盛りだくさん。仕掛けをうまく利用するのだ。



➡左の２人が、合体してるっ！コンビ必殺技は最強の破壊力だ。

名物キャラのくにおたちは脇役、プレイヤーがエディットして作ったキャラが主役の新趣向の熱血シリーズ。ＣＰＵキャラと２人タッグを組んで進むってのも新しい。タッグの２人の間には「仲間意識」というステータスがあって、その値次第で、仲間に攻撃されたり助けられたり…。高校日本一を決める格闘大会で共に戦う熱血な２人、仲が悪いと大変みたい。でも仲良しなら合体してコンビ必殺技が使えるのだぞ。



⬆こら！ 味方同士でケンカしてどーする。「仲間意識」が低いとダメだね。

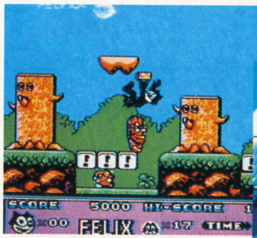
FELIX THE CAT

FC	ハドソン	価格未定	発売日未定	ACT	2M	——

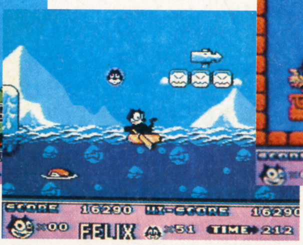
きっとみんな見たことあるはず。フィリックス・ザ・キャットがＡＣＴゲームに。彼女のキティを救うのだ。

マジックバッグは、変身しちゃう不思議な鞄

地上では車や戦車に、空では気球や飛行機に、はたまた海ではイルカにも…。そんな不思議なマジックバッグを使って進む、フィリックスくんの大冒険。ステージに合わせて変身するバッグは、いろんなＡＣＴシーンを見せてくれるはず。



⬆かわいいフィリックスのＡＣＴ。マジックバッグに注目。



⬇マジックバッグが、ボートになったぞ。

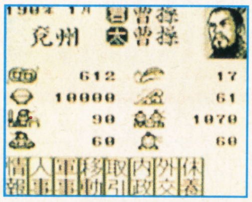
⬆今度は車に！ ステージに合わせて変身するってわけ。

三國志・ゲームボーイ版

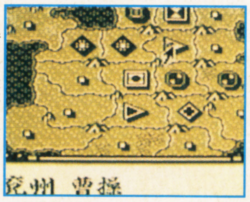
GB	光栄	¥6,800(込)	９月30日発売	ＳＬＧ	B

SLGの決定版 GBでも本格派

今度はＧＢで、中国を統一してみないか。200名の武将データを搭載し、人物の個性を見極めて歴史をシミュレートする楽しさは、ＧＢでもきっちり楽しめる。シナリオも２編を収録、もちろん対戦も可能。しっかり本格派なのだ。



⬅コマンドもデータもＳＦＣ版などとほぼ同じ。



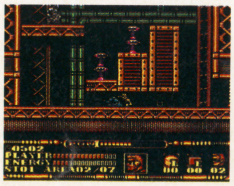
➡三國志時代の中国、か国を統一する。

キャプテンセイバー

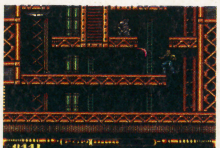
FC	タイトー	¥5,900	９月29日発売	ＡＣＴ	

シュワちゃんみたいな肉体派ACT

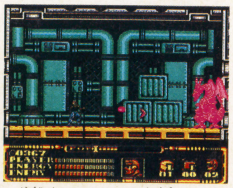
肉体派キャラが活躍するサイバーＡＣＴ。未来感覚のステージに、スライディングを取り入れた多彩でシャープな動きがマッチする。バツグンの操作感覚は、ＡＣＴファンなら要注目。



⬆スライディング技！



⬇武器はブーメラン!!



⬆迫力のボスとの死闘!!!

Ⓒテクノスジャパン ⒸHUDSON SOFT／FELIX THE CAT PRODUCTIONS.,INC. Ⓒ光栄 ⒸTAITO CORP

※14号のＦＣソフト『レミングス』はイマジニアの商品でした。

SFC&FC&GB

発車時刻表

記号の見方

B バックアップ
P パスワード
D ディスク
W 書き換えのみ
※印のないものはカセット
(予)予定・予価
(込)消費税込み
(無印は消費税含まず)

スーパーファミコンTime Table

発売日	ゲーム名	形態	ジャンル	メーカー名	価格	ワンポイント
7／24(金)	ブレイゾン		STG	アトラス	¥8,500	倒した敵により自機の姿が変るのだ
7／24(金)	T.M.N.T. タートルズ・イン・タイム		ACT	コナミ	¥8,500	新モードがプラスされ、楽しさも倍増
7／24(金)	ウルティメイト フットボール	P	SPG	サミー	¥8,700	多彩なフォーメーションが楽しい本格派
7／24(金)	サイバリオン		ACT	東芝EMI	¥8,600	ドラゴンが主人公の異色ACT
7／24(金)	スーパーF1サーカス	B	RCG	日本物産	¥8,800	名作F1ゲームがSFCに登場だ
7／24(金)	アースライト	B	SLG	ハドソン	¥8,500	PCの『ネクタリス』が大幅にパワーアップ
7／28(火)	3×3EYES 聖魔降臨伝	B	RPG	ユタカ	¥9,500	人気コミックがRPGで楽しめちゃうぞ
7／31(金)	機甲警察メタル・ジャック		ACT	アトラス	¥8,800	TVアニメのヒーローが大活躍だ
7／31(金)	飛龍の拳S ゴールデンファイター	P	ACT	カルチャーブレーン	¥9,700	定番格闘ACTがスケールアップ
7／31(金)	炎の闘球児 ドッジ弾平	P	SPG	サン電子	¥8,500	アクション性の高いドッジボールが楽しい
7／31(金)	KING OF THE MONSTERS	P	ACT	タカラ	¥8,800	2人対戦が可能なモンスターバトルACT
8／3(月)	スーパー大航海時代	B	SLG	光栄	¥11,800	FC版が大きくバージョンアップ！
8／7(金)	スピンディジーワールド		ACT	アスキー	¥8,800	コマを操作してステージクリアを目指せ
8／7(金)	スーパーパン		ACT	カプコン	¥7,500	ボールを割りながら進む爽快なACT
8／7(金)	ファランクス		STG	ケムコ	¥8,900	パソコン版から移植の激ムズSTG
8／7(金)	スーパープロフェッショナルベースボールII	B	SPG	ジャレコ	¥9,000	今度はズームアップ機能付きなのだ
8／7(金)	初代熱血硬派くにおくん	B	A・RPG	テクノスジャパン	¥8,900	今回は大阪が舞台。くにおくんが大暴れだ
8／7(金)	スーパー桃太郎電鉄II	B	ETC	ハドソン	¥8,800	パーティゲームの定版がSFCで登場
8／7(金)	パイプドリーム	P	PZG	BPS	¥7,500(込)	蛇口から排水溝までパイプをつなぐのだ

10月以降のソフト

発売日	ゲーム名	メーカー名
10月予定	スーパーQ＊bert	バップ
10月予定	ヒーロー戦記	バンプレスト
10月予定	スーパーリニアボール	ヒロ
10月予定	ソングマスター	やのまん
11／21(土)	CACOMA KNIGHT	DATAMポリスター
11月下旬	パワーアスリート	KANEKO
11月下旬	MOTHER2 ギーグの逆襲	任天堂
11月下旬	中嶋悟監修 スーパーF-1ヒーロー	バリエ
11月予定	哭きの竜	I・G・S
11月予定	TRIFF 大西部アニマルの秘密	サイクロン
11月予定	ロイヤル コンクエスト	ジャレコ
11月予定	餓狼伝説	タカラ
11月予定	モノポリー	トミー
11月予定	ﾅｸﾞｻﾞｯﾄｽｰﾊﾟｰﾋﾟﾝﾎﾞｰﾙ 邪気破壊	ナグザット
11月予定	ステルス	ヘクト
11月予定	重装機兵ヴァルケン	メサイヤ
11月予定	信長公記	やのまん
11月予定	Psycho Dream	ライオット
秋予定	ミッキーマウス（仮）	カプコン
秋予定	シルヴァ・サーガ2	セタ
秋予定	アミュージングドリーム	タカラ
12月下旬	ラッシング・ビート乱 複製都市	ジャレコ
12月予定	エイリアンVSプレデター	I・G・S
12月予定	クリスティーズファンハウス	アクレイムジャパン
12月予定	白熱プロ野球ガンバリーグ'92	EPICソニーレコード
12月予定	ファイナルファイトII（仮）	カプコン
12月予定	シェラザード伝説 黄金の帝国	カルチャーブレーン
12月予定	トップレーサー2	ケムコ

発売日	ゲーム名	メーカー名
12月予定	ビデオキッズ（仮）	ケムコ
12月予定	フライング ヒーロー	ソフエル
12月予定	芹沢信雄のバーディートライ	東宝
12月予定	アメリカ横断ウルトラクイズ	トミー
12月予定	ウォーリーを探せ！	トミー
12月予定	奇々怪界（仮）	ナツメ
12月予定	バトルサッカー	バンプレスト
12月予定	機動装甲ダイオン	ビック東海
年末	レナス 古代機械の記憶	アスミック
年末	ポピュラス2	イマジニア
年末	アルバートオデッセイ	サン電子
年末	弁慶外伝 沙の章	サン電子
年末	エキゾースト・ヒート2（仮）	セタ
年末	早指し二段 森田将棋	セタ
年末	少年アシベ	タカラ
年末	スーパー倉庫番（仮）	パック・イン・ビデオ
年末	スーパーバレー'92 IN バルセロナ	ビデオシステム
年末	ジャングルウォーズ2 古代魔法ｱﾃｨﾓｽの謎	ポニーキャニオン
年末	プロサッカー2（仮）	ミサワエンターテインメント
年末	ザ・キングオブラリー パリ・ペキンラリー	メルダック
年末	対決!!ブラスナンバーズ	ﾚｰｻﾞｰｿﾌﾄ・日本ﾃﾚﾈｯﾄ
1月予定	負けるな魔剣道！	DATAMポリスター
2月予定	ドラえもん のび太と妖精の国	エポック社
冬予定	らんま1/2 爆烈乱闘篇	メサイヤ
3月予定	ザ・ソードマニアック	東芝EMI
来春予定	新日本ﾌﾟﾛﾚｽﾘﾝｸﾞ公認 超戦士 IN 闘強導夢	バリエ
6月予定	バック トゥ ザ フューチャー2	東芝EMI
年頭	SIM ANT	イマジニア

発売日	ゲーム名	形態	ジャンル	メーカー名	価格	ワンポイント
8／11(火)	ホーム・アローン		ACT	アルトロン	¥8,800	悪者から家の中の財宝を守るのだ
8／22(土)	スーパー麻雀		ETC	アイマックス	¥8,000	麻雀ファンお待たせ！ 本格麻雀ゲームだぞ
8／28(金)	ウルトラベースボール 実名版	B	SPG	カルチャーブレーン	¥8,800	ウルトラ野球が一層パワーアップしたぞ
8／28(金)	ＣＢキャラウォーズ 失われたギャ～グ		ACT	バンプレスト	¥8,600	敵キャラを子分にできちゃうのだ
8月予定	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	B	RPG	エニックス	¥9,600	ＡＩ戦闘が大幅にスケールアップ
8月予定	キン肉マン DIRTY CHALLENGER		ACT	ユタカ	¥7,800(予)	キン肉星の王位継承権をかけて闘うのだ
9／18(金)	ぎゅわんぶらぁ自己中心派		ETC	パルソフト	¥8,800	原作を読んでいれば２倍楽しい!?
9／21(予)	提督の決断	B	SLG	光栄	¥14,800	第２次大戦の日本軍とアメリカ軍の戦い
9／25(金)	アクスレイ		STG	コナミ	¥8,800	ＳＦＣオリジナルのＳＴＧだ！
9／25(金)	ソニックブラストマン		ACT	タイトー	¥8,500	アーケードで人気のＡＣＴがついに移植
9／25(金)	銀河英雄伝説	B	SLG	徳間書店	¥9,800	人気の同名小説をもとにしたＳＬＧ
9／29(火)	スカイミッション	P	STG	ナムコ	¥8,300	フライトシミュレーション＋ＳＴＧ
9月上旬	アクロバットミッション		STG	テイチク	¥8,800	大人気のアーケード版を忠実に移植
9月下旬	ミステリーサークル		A・PZG	ケイ・アミューズメント	¥8,300	不思議な雰囲気いっぱいのＡ・ＰＺＧ
9月予定	ガンフォース		ACT	アイレム	¥8,300	アーケードで人気のＡＣＴを完全移植
9月予定	大戦略エキスパート	B	SLG	アスキー	¥9,800(予)	パソコン版を元にしたオリジナルＳＬＧ
9月予定	ＳＤ機動戦士ガンダム Ｖ作戦始動		ACT	エンジェル	¥7,800(予)	２人協力プレイや対戦プレイも可能
9月予定	スーパー麻雀大会		ETC	光栄	¥9,800	ＦＣ版がとってもバージョンアップ
9月予定	マリオカート	B	RCG	任天堂	価格未定	２人プレイも可能なマリオのＲＣＧ
9月予定	ｽｰﾊﾟｰｶﾞﾁｬﾎﾟﾝﾜｰﾙﾄﾞ SDｶﾞﾝﾀﾞﾑX	B	SLG	ユタカ	¥9,500(予)	人気のガチャポンシリーズがＳＦＣに
10／16(金)	リターン・オブ双截龍		ACT	テクノスジャパン	¥8,600	クンフーの達人、双子の兄弟が大活躍
10／23(金)	アダムス・ファミリー	P	ACT	ﾐｻﾜｴﾝﾀｰﾃｲﾝﾒﾝﾄ	¥8,500	人気映画のコミカルホラーＡＣＴ
10月予定	お茶の間伝説		ETC	I・G・S	価格未定	スゴロクとＲＰＧがドッキング
10月予定	メジャータイトル		SPG	アイレム	¥8,800	アーケードのパワフルゴルフを移植
10月予定	真・女神転生	B	RPG	アトラス	¥9,800	オートマッピングも付いて楽しさ倍増
10月予定	ロードモナーク	B	R・SLG	エポック社	¥8,800	パソコンで大ヒットした名作Ｒ・ＳＬＧ
10月予定	スーパーロイヤルブラッド	B	SLG	光栄	¥9,800(予)	ファンタジー世界で自国の勢力を拡大
10月予定	サイバーナイト	B	RPG	トンキンハウス	価格未定	マルカツＰＣで連載した人気小説のＲＰＧ
10月予定	コズモギャング・ザ・ビデオ		STG	ナムコ	価格未定	爽快感抜群のアーケードの人気モノ

発売未定ソフト

デスブレイド	アイマックス
デュアル オーブ	アイマックス
ウィザードリィV	アスキー
うごく絵（仮）	アルトロン
デバステイター	ウルフ・チーム
46億年物語 はるかなるエデンへ	エニックス
ソルスティスII（仮）	EPICソニーレコード
ＢＲＥＡＴＨ ＯＦ ＦＩＲＥ 竜の戦士	カプコン
ﾏｽﾀｰｵﾌﾞﾓﾝｽﾀｰｽﾞ 大魔王ｶﾞｲｱの誕生	カプコン
オウガバトル	クエスト
あしたのジョー	ケイ・アミューズメント
2020年スーパーベースボール	ケイ・アミューズメント
アクションパチ夫くん	ココナッツジャパン
ＳＷＩＶ	ココナッツジャパン
パチ夫くんスペシャル	ココナッツジャパン
摩陀羅２	コナミ
スーパーノバ	コピアシステム
バルバロッサ	サミー
半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ・・・・!!	スクウェア
ファイナラウファンタジーV	スクウェア
ノスフェラトゥ	セタ
ＲＰＧ（仮）	タイトー
大爆笑 人生劇場	タイトー
ザ・ラストバトル	テイチク
メタルマックス２	データイースト
おざなりダンジョン	DATAMポリスター
コンバットライブス	テクノスジャパン
熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン
つっぱり大相撲 立身出世編	テクモ
スパークリングショット（仮）	任天堂
ＥＬＦＡＲＩＡ	ハドソン
ゲゲゲの鬼太郎	バンダイ
サンサラナーガII	ビクター音産
セプテントリオン	ヒューマン
ドラゴンズ・アース	ヒューマン
ヒューマン・グランプリ	ヒューマン
イーハ・トーヴォ物語	ヘクト
雲にのる	ヘクト
スーパービックリマン	ベック
スーパーブラックバス	ホット・ビィ
バズー！ 魔法世界	ホット・ビィ
バトルトード	メサイヤ
うしおととら	ユタカ
トールキンの「指輪物語」	ロジーク
マイト・アンド・マジック ｂｏｏｋ２	ロジーク

SUPER 早耳情報

●ＳＦＣ●新規参入メーカーのサイクロンの第１弾は、アメリカの西部開拓時代を舞台にしたステージクリア型のＳＬＧ。松下進氏がキャラデザインを担当していて、デフォルメされたかわいい動物たちがたくさん登場する。ゲームタイトルは『ＴＲＩＦＦ（トリフ）大西部アニマルの秘密』。11月発売予定、価格未定。●ＥＰＩＣソニーから去年の８月に発売され好評だった『白熱プロ野球ガンバリーグ』の第２弾が発表された。選手の名前が実名になったり、ズームアップ機能が付いたりと大きくバージョンアップ。12月発売予定、価格未定、正式タイトル名は『白熱プロ野球ガンバリーグ'93』。

ファミコン Time Table

発売日	ゲーム名	形態	ジャンル	メーカー名	価格	ワンポイント
7/24(金)	闘魂倶楽部		ACT	ジャレコ	¥6,300	四角いリングが闘いの舞台なのだ
7/24(金)	シルヴァ・サーガ	B	RPG	セタ	¥7,800	兵隊を雇ってレベルアップさせよう
7/29(水)	魔法のプリンセスミンキーモモ リメンバードリーム	P	AVG	ユタカ	¥6,000	キュートなモモと遊んでね
7/31(金)	高橋名人の冒険島III		ACT	ハドソン	¥5,800	新たな旅立ちが高橋名人を待っている
8/7(金)	フリントストーン		ACT	タイトー	¥6,800	原始人フリントストーンが大活躍
8/7(金)	ドラゴンボールZIII 烈戦人造人間	B	RPG	バンダイ	¥7,800	カードバトルがさらにパワーアップ
8/7(金)	エイセス・アイアンイーグル3	P	SLG	パック・イン・ビデオ	¥7,400	同名アクション映画のSLGだ
8/27(木)	スーパーマリオUSA		ACT	任天堂	¥4,900(込)	ディスクの名作がバージョンアップ
8/28(金)	ムーンクリスタル		ACT	ヘクト	¥7,800	手や足のリアルな動きに注目!
8/28(金)	ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦2	P	ETC	ヨネザワPR21	¥6,800	人気の早押しクイズゲームの第2弾
9/18(金)	ちいさなおばけアッチコッチソッチ	P	PZG	バップ	¥6,800	出没するおばけをかわしてゴールを目指せ
9/29(火)	キャプテンセイバー	P	ACT	タイトー	¥5,900	ブーメランを自在に操り悪を倒すのだ
9月上旬	ダービースタリオン 全国版	B	SLG	アスキー	¥7,200	馬のデータが一新、年間768レースを網羅
9月上旬	GOAL!!		SPG	ジャレコ	価格未定	話題のサッカーが本格ゲームになったぞ
9月中旬	1999 ほれ、みたことか!世紀末		ETC	ココナッツジャパン	¥7,300	世紀末をテーマにしたボードゲーム
9月下旬	ミッキーマウスIII 夢ふうせん		ACT	ケムコ	¥5,900	かわいいミッキーと冒険にでかけよう
9月予定	ベストプレープロ野球スペシャル	B	SPG	アスキー	価格未定	お待たせ! 今回はスペシャル版だぞ
9月予定	スターウォーズ 帝国の逆襲		ACT	ビクター音産	¥7,900	同名人気映画がACT+STGに
9月予定	ダブルムーン伝説	B	RPG	メサイヤ	¥7,980	本誌で人気の読者参加RPGがFCに
10/16(予)	SPOT	B	PZG	BPS	¥5,500(予)	パソコン版から移植のPZG
10月下旬	トムとジェリー		ACT	アルトロン	¥6,800(予)	猫のトムとねずみのジェリーが大暴れ
10月予定	少年魔術師インディー	B	RPG	I・G・S	¥7,900	素材の合成で魔法を作ることができるのだ
10月予定	レミングス	P	A・PZG	イマジニア	価格未定	パソコンやSFCでヒットしたA・PZG
10月予定	コロンブス	B	SLG	トミー	¥7,500(予)	コロンブスになって新大陸発見に出発だ
10月予定	シャッフルファイト	B	ETC	バンプレスト	¥7,600	懐かしのロボットたちのボードゲーム
11月予定	愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星		ETC	アイレム	¥13,800	愛先生がいろいろなコト占ってくれるのだ
11月予定	スイッチブレード		ACT	ケムコ	価格未定	近未来を舞台にしたサイバーなACT
11月予定	ROD・LAND		ACT	ジャレコ	価格未定	ロッドを使って敵を倒すかわいいACT
秋予定	プロサッカー	B	SPG	イマジニア	¥6,500	トップビューの本格サッカーが楽しめる

秋以降のソフト

発売日	ゲーム名	メーカー名
秋予定	RPG人生ゲーム	タカラ
秋予定	KABUTO	ビック東海
12月予定	ロックマン5	カプコン
12月予定	プレヒストリック(仮)	ケムコ
冬予定	バーコードバトラーII	サン電子
春予定	バトルベースボール	バンプレスト
発売日未定	アルマジロII	I・G・S
発売日未定	ファイティングサッカー	I・G・S
発売日未定	ミグレイン	アクレイムジャパン
発売日未定	レッドオクトーバーを追え	アルトロン
発売日未定	ジャストブリード	エニックス
発売日未定	デ・ジャヴ2	ケムコ

発売日	ゲーム名	メーカー名
発売日未定	トリトーン	ザインソフト
発売日未定	さとうげんの燃えよぶたマン!?	シグマ
発売日未定	ZARK・LEGEND 大魔王ザーク伝説	J&U
発売日未定	スペースオペラ　大いなる神々	ソフトウェア興業
発売日未定	ハリキリバレー	タイトー
発売日未定	熱血格闘伝説(仮)	テクノスジャパン
発売日未定	ウォーリーを捜せ	トミー
発売日未定	フィリック・ザ・キャット	ハドソン
発売日未定	ナイトガンダム物語3	バンダイ
発売日未定	怪盗シュガー	ビック東海
発売日未定	アダムス・ファミリー	ミサワエンターテインメント
発売日未定	ルーンマスター	ユタカ

ゲームボーイ Time Table

〈7月発売〉

24日 ●ダウンタウン熱血行進曲 どこでも大運動会
テクノスジャパン/¥3,800(込)
●バイオニックコマンドー/カプコン/¥3,500(込)
●プリンス・オブ・ペルシャ/メサイヤ/¥3,980(込)
30日 ●ファミスタ2/ナムコ/¥3,500(込)
31日 ●ブービーボーイズ/日本物産/¥3,800(込)
●ペンタドラゴン/やのまん/¥4,800(込)
●大工の源さん ゴースト・ビルディング・カンパニー
アイレム/¥3,800(込)

<8月発売>

7日 ●クイズ世界はSHOW-BYショーバイ!!/タカラ/¥3,980(込)
7日 ●ナノノート/コナミ/¥4,500(込)
7日 ●ちびまる子ちゃん4 これが日本だよ!王子さま
タカラ/¥3,800(込)
7日 ●バーサスヒーロー 格闘への道/バンプレスト/¥3,980(込)
7日 ●シーザースパレス/ココナッツジャパン/¥3,980(込)
11日 ●中嶋悟監修F-1HERO GB'92/バリエ/¥3980(込)
下旬 ●ハイパーブラックバス/ホット・ビィ/¥4,500(込)

次号(16号)は夏休み合併号。8月7日(第1金曜日)発売だ!!

ファミコン&スーパーファミコン ゲームマガジン マルカツ 勝スーパーファミコン 第16号は

8/7 金 発売

次号予告

次号は、期待がいっぱいのドラクエⅤとFFⅤのアツアツ情報をW超レポート!! 付録ではストⅡ最強への道をレクチャーするぞ。特集は夏のメインゲームを大攻略! さらに新作情報も特別拡大版だっ。

コンプファミリーテレホンネット

横浜 045(541)0000
大阪 06(700)5599
高松 0878(33)6700

人気バクハツ

8月4日までVIDEX JAPAN '92情報
8月5日から中村うさぎ先生が出演

ライター大募集!

マルカツでは、スーパーファミコン、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています(ただし、18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書 ②最近プレイしたゲームの紹介(800字以上)を同封のうえ、封書にてライター募集係までご応募ください。

電話での問い合わせは、受け付けておりません。

EDITORS' NOTES

結婚すると急激に親せきが増える。で、そういう皆さんのチェックがこういうとこにも入る。だからあんまりいい加減なことを書いちゃあダメだよ、ハセ。君ももうすぐなんだからね㊤

どうして、夏はこんなに短いのだ! 四国へツーリング、乗鞍へ温泉、上田に御見舞い、福島へカヌー…ああっ日数が足りないっ! などと皮算用をしている今日は7月1日……。Ⓚ

私はまだデスクなのでワープロもパソコンも買ってもらえません。私の隣の編集長は会社のお金で2台も買ってもらいました。やっぱり世の中、トップに立たないとダメなんですね。㊥

えー、編集部が引っ越しました。私の前には塚田編集長がきました。塚田さんはマント犬のモデルになった偉大な人です。でもだらしがないので困ります。机のうえはきれいにね。㋩

ダンボールの整理も終ってホッと一息。おっ、テラスがあるじゃねェ〜か。やっ、こんな所に缶ビールも。首都高やドームの夜景を眺めながら飲めるなんて…けっこういい所じゃん(宏)

土曜日の楽しみ「悪女」が終ってしまった。でも、ウォーターフロントに勤めるOLで、田中麻里鈴のようにスーツでMTBを駆る人はどのくらいいるんだろうか? うーむ…。(今)

業界内で(勝)はお人よしだといわれている。メーカーから出される公開規制を破って他誌をだし抜く雑誌が多い中、きっちり規制を守っているからだ。どう思いますかファミ通さん。(晴)

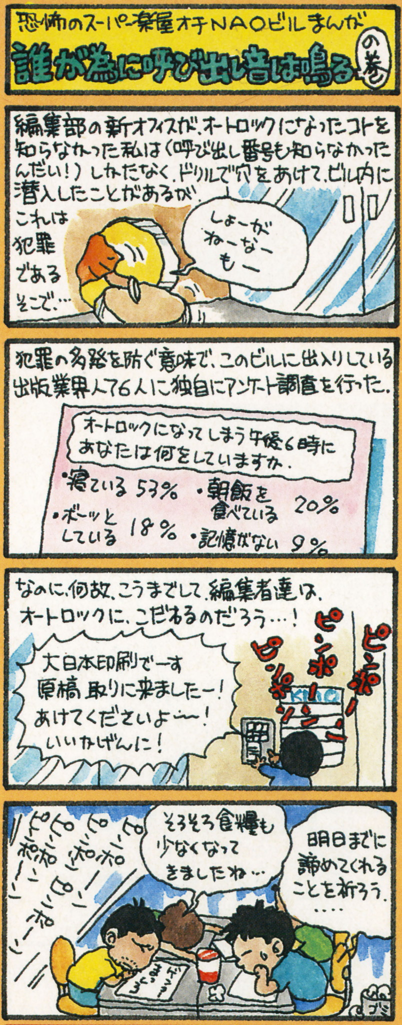
またまた最近クズのような本ばかりにあたる。2Pごとに場面展開をしたり、下手クソでワンパターンな通過儀礼物語を延々と聞かされたり…。全く金と幸せな時間を返せ、馬鹿!(後)

毎日飲むオロナミンCがウマイ! 何故かってもちろん巨人が絶好調だからさ。デーブの大活躍! 主砲・原の復活。ヤクルト待ってろよ! 首位はいただきだぜ!! ㊟

先日、高校時代の友人が男の子を出産した。今頃は、親子3人で楽しいひとときを過している
にちがいない。おめでとう、裕美ちゃん。私は、今夜も編集部で残業です……。㋙

すっげえアニメーションを…25%、ノリノリのBGMを作る…15%、ハエタタキゲーム…5%、Hな絵を描いて……55%。以上、『マリオペイント』使い方アンケートでした。(ウソ) ㋔

会社が引越したと同時に私の部屋にクーラーがついたんだよ。塚田編集長様のお古を戴いたのでR。これで仕事もプライベートも快適なのさっ! P.S.和華chanお手紙ありがと♡ (量)



おたよりのあて先

〒162
東京都新宿区新小川町
1-14 NAOビル
(勝)スーパーファミコン編集部
「○○○係」

STAFF

Chief Editor	塚田 正晃
Editorial Desk	甲田 秀昭
	渡部 雅人/長谷川 真/太田 宏
Editors	今野 千尋/佐藤 晴美/後藤 勇
	中村 敏彦/小坂 淑恵/岡本 敦行
Managing Editor	伊藤 量子
Contributing Editors	柳沢 孝文/Kライターズクラブ
	徳田 直巳/羽岡 義晴/日比野清隆
	化石ハウス/狩谷 淳/野口 豊
Writers	大竹 雅法
	山本 裕司/小峯 徳司/工藤 裕貴
	超音速(渡部 功一)/菊池 晃弘
	井囲 丼/藤井 大輔/堀 慎二郎
	梅田 格/小我恋次郎/北村真由美
	広瀬 絵美/佐藤 光伸/渡辺 浩弐
	岸川 靖/梅田 浩二/曽根 秀文
	鈴木 和人/西村 晶美/荒井 秀雄
Photographers	林 久平
	倉部 和彦/林 克典/分部 辰浩
	舟喜 力/庄司 康治/中村 英良
Designers	12 to 12
	アトム・スタジオ/I'LL PRODUCTS
	小林 博明/斉藤 和代/渡辺 省三
	沢田 昭彦/高野 睦子/梶井 晴美
	ディレクション・ナカ/サーティーツー

ファミコン&スーパーファミコン ゲームマガジン マルカツ 勝スーパーファミコン

●ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

第15号 1992年8月7日 定価490円(税込)

発行人 佐藤辰男
編集人 塚田正晃
発行所 角川書店
住 所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部) 03-5228-1721
(販売部) 03-3817-8523
(広告部) 03-3817-8425
印刷所 大日本印刷株式会社
雑誌コード 27001-8/7

©Kadokawashoten 1992
Printed in Japan
※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

※MACに関するお問い合わせ及び苦情は、編集部「MAC管理室」までお寄せください。

コンプティーク 9月号 8月8日発売!
勝PCエンジン 9月号 7月30日発売!
月刊コミックコンプ 9月号 7月25日発売!

※予告のタイトル、内容は一部変更になることもあります。
※ゲームの内容に関するご質問は受け付けておりません。ご了承ください。

SUPER ACTION GAME

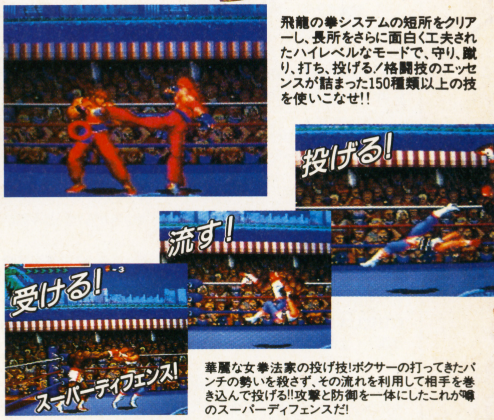
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

シンプルな操作でエキサイティングなファイトが楽しめる!!

ファイティングモード

飛龍の拳システムの短所をクリアーし、長所をさらに面白く工夫されたハイレベルなモードで、守り、蹴り、打ち、投げる!格闘技のエッセンスが詰まった150種類以上の技を使いこなせ!!



華麗な女拳法家の投げ技!ボクサーの打ってきたパンチの勢いを殺さず、その流れを利用して相手を巻き込んで投げる!!攻撃と防御を一体にしたこれが噂のスーパーディフェンスだ!

さらにおもしろくなったストーリー編!!

アニメモード

全国の女性飛龍ファンの皆様お待たせしました!コマンド戦に加えて、何とフルオートバトルまで加わってアニメモードが帰ってきました!スーファミ化してよりカッコよくなった龍飛やハヤト達、龍戦士と宿敵フーズフーとのドラマチックな熱いストーリーをお楽しみ下さい

数々の技を使った、エキサイティングな格闘アクションをシンプルなボタン連打だけの操作でプレイできるぞ!!初めての人でも、これなら、超本格格闘技アクションを楽しめる!!

新飛龍ファイティングシステムって何だ?

このシステムには大別して4通りのモードがある。まず第1には防御の必要なしにエキサイティングな攻撃が楽しめちゃうファイテングモードだ。2番目にはエキスパートモードといって、マニアックな格闘技ファンのために関節技、かえし技、コンビネーションテクニックなど様々な格闘技テクニックが楽しめちゃうTVゲーム初の本格的格闘技が遊べるのだ。さらに、初心者およびストーリー重視のファンのために、なんとコマンド戦闘によるアニメモードもある。おまけに8人まで参加可能のトーナメントモードまでついているスーパーなシステムなのだ。キャラクターも今までの2倍の大きさで、大迫力になっている。

7月31日発売!!

¥9,700(税別)

ビッグニュース 日本選手権大会開催!!

飛龍の拳シリーズ第三回

8.21 格闘技の殿堂!! 後楽園ホール!

夏休み恒例!後楽園ホールで日本一決定戦だ!!

お待たせしました。今年も全国ゲーム大会の開催が決定したぞ!! しかも今、話題のSFCソフト、元祖!格闘技ゲーム飛龍の拳SのVSモードを使って日本一を決める大イベントだ!右の様な手順で参加できるぞ!!(くわしくは近くの開催店で聞いてネ。)

全国店頭予選大会!

全国のデパート、おもちゃ屋さんで店頭予選大会だ! 君の家の近くのお店でやってるかもよ!ウデをみがいてお店へ急げ!(開催日などは、お店できいてネ。)

→

8大都市地区チャンピオン決定戦!

札幌、仙台、東京、新潟、名古屋、大阪、広島、福岡の各会場で、地区チャンピオン決定戦が行われるぞ! 当日、飛び入り参加も可能! そして各会場の近郊の店頭優勝者には、シード権が与えられるのだ! 店頭チャンピオンよ全員集合だ! 地区チャンピオンには何と、VIPとして後楽園ホールへの切符がもらえるのだ

→

日本一決定戦だ!!

そしていよいよ後楽園ホールで日本一の座をかけて対決だ! ラストチャンスとして当日会場まで来てくれた皆の中から後楽園ホール地区チャンピオンを選出。惜しくも予選おちした諸君も8/21までにウデをみがいて後楽園ホールへ集合だ! さあ日本一の座はだれの手に!

CULTURE BRAIN™
〒130 東京都墨田区太平2-5-7
おもしろ情報局 TEL.03(3829)0870

飛龍の拳S（スーパー） GOLDEN FIGHTER

王者復活！

元祖！異種格闘技

飛龍の拳がスーファミによりついに実力表わす！

驚異、新飛龍システム！

オートバトル付、4つの遊び方モード搭載
ファイティングモードからエキスパートモードまで

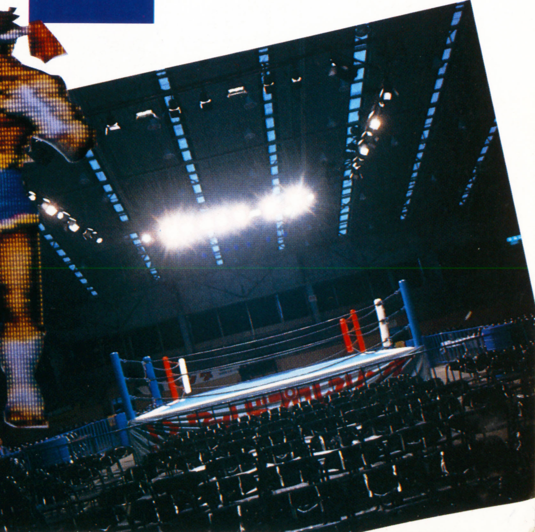
1本で2本分！

VSトーナメント編
・ストーリー編

飛龍の拳システムが究極に洗練された!!

エキスパートモード

ビックニュース世界選手権開催



SUPER Famicom

Nintendo®

今日から君もアーティスト

その気にさせるマリオペイント

楽しい機能満載!!

お絵描き・アニメーション・スタンプ・ゲームなどいろんな機能がついてるよ。また、何枚かビデオに残しておけば、自分だけのオリジナル作品集や物語なんかも出来ちゃうよ。

MARIOPAINT™
マリオペイント

SHVC-MSA
税込価格 9,800円
(税抜価格 9,515円)

任天堂公式ガイドブック「MARIO PAINT」(発行 小学館:780円(本体757円))

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(0862)55-2130 札幌(011)612-4144

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113

©Nintendo

東京支店 TEL.(03)3254-1781 大阪支店 TEL.(06)376-5950 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(0862)52-1821 札幌営業所 TEL.(011)621-0513

T1027001080496

©Kadokawashoten 1992
大日本印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌27001-8/7

月2回発行 ㊋スーパーファミコン vol.15

角川書店

1992年8月7日発行(毎月第2第4金曜日発行)第7巻第15号通巻142号 昭和61年10月27日第三種郵便物認可

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(3817)8523(販売部)

●発行人/佐藤辰男 ●編集人/塚田正晃 ☎03(5228)1721(編集部)

特別定価490円(本体価格476円)